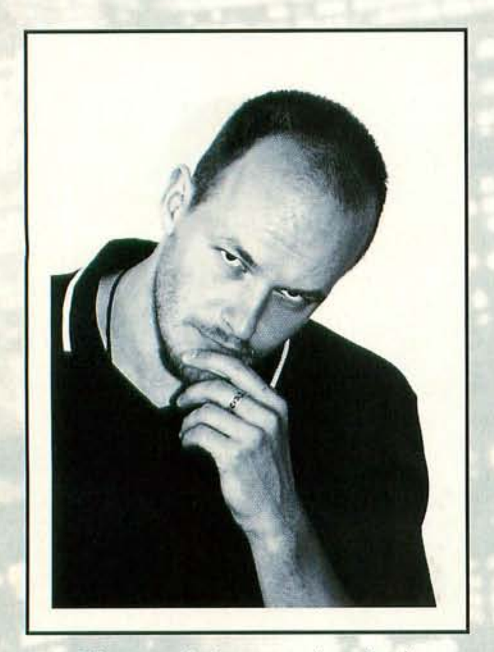


NINTENDO • SEGA • SONY
10/96
MAGNA MEDIA
4 391062 305803 10
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
KOSTENLOS!
1500 Formel-1-Demo-CDs
zum Anfordern
NINTENDO 64
KI GOLD
PERFEKTER PRÜGELSPASS
TEKKEN 2 (PS)
★ Streetfighter Zero 2 (PS)
★ Fighting Vipers (SAT)
★ Star Gladiator (PS)
RASANTE PISTENSPIELE
★ Mario Andretti Racing (PS)
★ Penny Racer (PS)
★ Chase H.Q. + (SAT)
★ Micromachines 3 (PS, SAT)
NINTENDO • SEGA • SONY

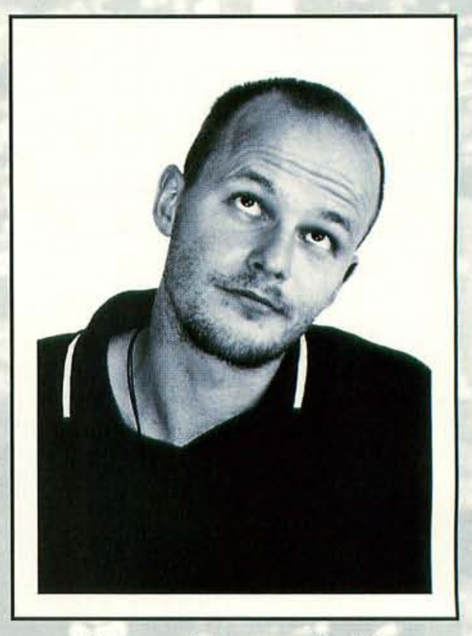
WER WIRD DENN G



Bürgermeister von New York
13:53 Uhr bis 14:48 Uhr
345.023 Einwohner
Aus durch: Wasser- und Strommangel



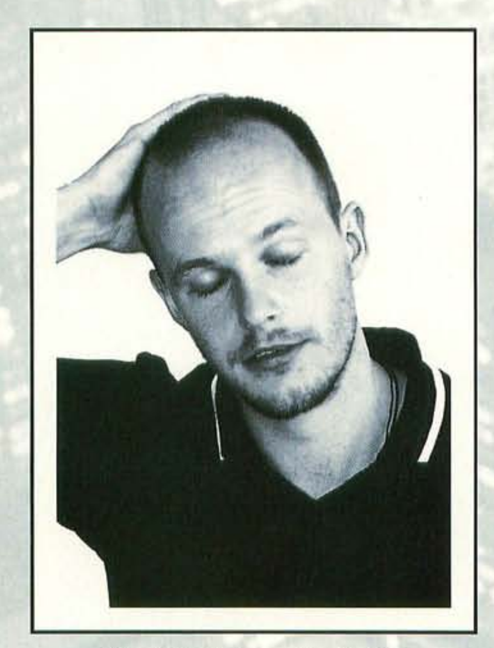
Bürgermeister von Rio
14:49 Uhr bis 17:56 Uhr
745.090 Einwohner
Gescheitert an: Hurrikan



Bürgermeister von Berlin
17:57 Uhr bis 18:11 Uhr
7.500 Einwohner
Gescheitert an: leeren Kassen



Bürgermeister von Los Angeles
20:51 Uhr bis 4:34 Uhr
8.890.980 Einwohner
Fehler: totales Chaos



Bürgermeister von Paris
4:35 Uhr bis 5:01 Uhr
70 Einwohner
Alle Einwohner weg: versagt



Bürgermeister von Zengerle City
5:02 Uhr bis 6:45 Uhr
3.750.007 Einwohner
Aus, weil: überhaupt kein Plan







Ach, das kannst Du besser? Na, dann los!
Bauen und Verwalten wirklich Ahnung ha
Job machen, und alle Sim-Bewohner sind

LEICH AUFGEBEN?



Bürgermeister von London
18:12 Uhr bis 18:14 Uhr
170 Einwohner
Verjagt wegen: Dummheit



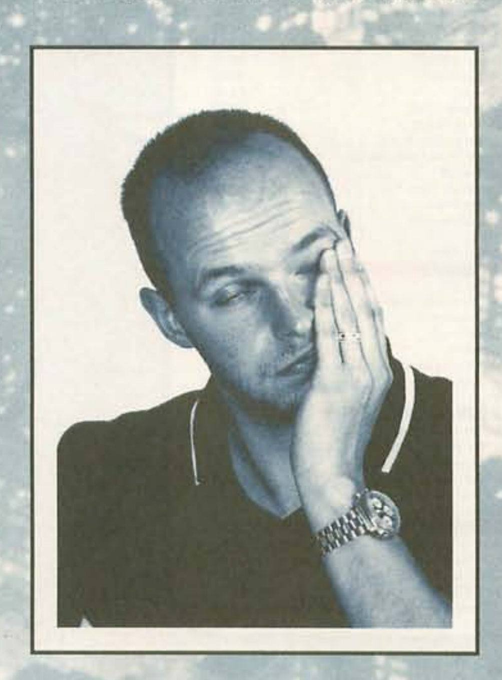
Bürgermeister von Knight City
18:15 Uhr bis 19:34 Uhr
123.540 Einwohner
Ende wegen: Kraftwerk im Wohngebiet



Bürgermeister von Palma de Mallorca
19:35 Uhr bis 20:50 Uhr
23.540 Einwohner
Ende, Aus: ja, wegen was eigentlich?



Bürgermeister von Gakschtown
6:46 Uhr bis 10:59 Uhr
5.984.098 Einwohner
Abruptes Ende: keine Kohle mehr



Pause



Wieder Bürgermeister von New York
12:46 bis jetzt
34.180.890 Einwohner
Schau an: immer noch im Amt!

Du bist der Chef. Hier kannst Du allen zeigen, daß Du vom Planen,
st. Als Bürgermeister Deiner eigenen Stadt kannst Du einen guten
glücklich. Oder Du baust Mist und wirst gnadenlos abgesägt.



HEISSE PREISE!

Sony Playstation – Spiele

Titel		Preis
A4 Evolution Global *		99,99
Alien Trilogy		89,99
Andretti Racing *		89,99
Aquanaut's Holiday *		99,99
Baphomet's Fluch *		89,99
Battle Arena Toshinden 2		99,99
Bubble Bobble 2 *		89,99
Chaos Control *		89,99
Cheesy *		89,99
Chronicles of the Sword *		**89,99**
Complete Onside Soccer *		89,99
Constructor *		89,99
Crusader – No Remorse *		89,99
Cyberia		89,99
Darkstalkers *		89,99
Deadly Skies *		89,99
Descent		89,99
Destruction Derby		99,95
Die Hard Trilogy *		89,99
Discworld (dt.)		89,99
Earthworm Jim 2 *		89,99
Formel 1 *		**99,99**
Fade to Black		89,99
FIFA Soccer 96	AKTIONSPREIS!	59,99
Galaxian 3 *		89,99
Galaxy Fight	SONDERPREIS!	69,99
Gunship (engl.)		89,99
International Track & Field	AKTION!	79,99
Jewels of the Oracle *		89,99
Jumping Flash 2 *		99,99
Madden '97 Football *		89,99
Motor Toon 2 *		89,99
Moto X *		89,99
Myst *		**89,99**
Namco Museum Pieces 1		99,99
Namco Museum Pieces 2 *		89,99
Namco Soccer Primal Goal *		89,99
Necrodrome *		99,99
Need for Speed		89,99
NHL Hockey '97 *		89,99
Olympic Games		89,99
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS!	59,99
PGA Tour Golf '97 *		89,99
Pitball *		99,99
Po'ed *		89,99
Powerplay Hockey *		89,99
Primal Rage	AKTIONSPREIS!	69,99
Pro Pinball		79,99
Raging Skies *		99,99
Resident Evil (dt.)		89,99
Return Fire *		**89,99**
Return to Zork *		89,99
Ridge Racer Revolution		99,99
Sentient *		89,99
Skeleton Warriors *		89,99
Slam 'n Jam *		79,99
Space Hulk		89,99
Spot 3 *		89,99
Starfighter 3000 *		89,99
Starwinder *		99,99
Steel Harbinger *		99,99
Supersonic Racer *		99,99
Syndicate Wars *		89,99
Tekken 2 *		**109,99**
Tilt! *		89,99
Time Commando *		89,99
Top Gun – Fire At Will *		89,99
Tunnel B1 *		89,99
Virtual Open Tennis *		79,99
Warhammer *		89,99
Wing Commander 3		99,99
Wipe Out 2097 *		99,99

Sony Playstation – Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (8 Meg)	**79,99**
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Titel	Preis
Alien Trilogy *	89,99
Athlete Kings	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante)	59,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Burn Cycle *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	**89,99**
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
Exhumed *	99,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Gun Griffon	89,99
Hi-Octane *	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
NBA Action Basketball *	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Hockey '97 *	89,99
Nights (incl. 3D Control Pad) *	**139,99**
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olymipc Soccer	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Sega Worldwide Soccer '97 *	**89,99**
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Soviet Strike *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Story of Thor 2 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
Tomb Raider *	99,99
Tunnel B1 *	**89,99**
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sega Saturn – Zubehör

Artikel	Preis
6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	**39,99**
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY

Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad





Grundgerät 449,99
incl. Control Pad



Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

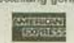
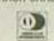
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102



Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 160 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222



Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Tets Schwester

Wer die VIDEO GAMES regelmäßig liest, weiß, daß wir seit gut zwei Jahren einem Mysterium nachjagen, Tets Schwester. Angefangen hat das Ganze in einer der vielen Red-Konfs, als wir über die lieben Verwandten herfielen. Dabei erwähnte Tet ganz nebenbei, daß er eine Schwester hat, die Brasilianerin war. Mit kaffeebraunen, sambatanzenden Bikinischönheiten im Hinterkopf lechzte die gesamte Redaktion nach einem Bild der vermeintlichen Schönheit, doch stur wie Japaner nun mal sind, verweigerte Tet unerbittlich den Gehorsam. Monatelang bettelten wir unseren „lieben" Kollegen an, doch Tet ließ sich nicht erweichen. Dann keimten erste Zweifel an der Existenz der angeblichen Schwester auf, denn jedesmal, wenn wir die Fährte aufnahmen, verschwand die Gesuchte kurzfristig ins Ausland. Unsere Recherchen ergaben, daß niemand die beiden jemals zusammen gesehen hatte, waren Tet und seine Schwester vielleicht ein und dieselbe Person? Machte unser fleißiger Japaner nächtens Münchens Nachtclubs in Frauenkleidern unsicher? Ist Tet vielleicht sogar selbst Mitglied des weiblichen Geschlechts? Wieso wächst Tet eigentlich nie ein Bart? Gegen Unkostenbeiträge in dreistelliger Höhe boten uns freundliche Leser ihr Hilfe an, regelmäßig erhielten wir Post von mitfühlenden Menschen, die uns Mut zusprachen und wissen wollten, wie der aktuelle Stand der Ermittlungen sei. Nach über zwei Jahren haben wir es endlich geschafft. Wir präsentieren stolz: Natsuko Hara. Die Geschichte mit Brasilien konnten wir auch aufklären, Natsuko wurde in Sao Paulo geboren, und nach dort geltendem Gesetz erhielt sie automatisch die brasilianische Staatsbürgerschaft. Nach unserem Aufklärungserfolg fehlt uns allerdings jegliche Motivation, denn andere Hobbies haben wir alle nicht mehr. Doch da fällt mir ein, hatte Jan nicht auch eine Schwester? .... to be continued

Original oder geschickte Fälschung? Tet und Natsuko auf einem Bild!



Ach Gott ist die niedlich, das kann doch nicht wirklich Tets Schwester sein



Euer verliebtes Video Games Team



14 Brandaktuell und direkt von Rare gibt´s drei Seiten neueste Infos zu Killer Instinkt Gold, dem ultimativen Prügelspiel für Nintendos 64-Bit-Konsole

72 Den Import gibt es zwar schon seit einigen Monaten, doch wir haben mit dem Test auf die offizielle deutsche Version gewartet, denn Tekken 2 für die Playstation macht noch viel mehr Spaß, wenn man die Menüs auch versteht

37 Voll gerendert und genial animiert – nein, die Rede ist nicht von Donkey Kong World für N64, aber wir präsentieren euch stolz den Donkey Kong Cartoon



86 Eines der besten 3D-Action-Spiele überhaupt, ist Exhumed für Saturn. In unserem ausführlichen Test könnt ihr euch selbst überzeugen – schließlich gibt´s ein "Classic" nicht umsonst



28 Ralph und Rob haben sich ein ganzes Wochende lang eingesperrt und Disruptor für die Playstation auseinandergenommen. Das Resultat: Totale Begeisterung und ein exzellentes Preview

NEWS

RUBRIKEN

Kostenlose Demo-CDs



Seite 26



18 Kann Star Gladiator, Capcoms erster 3D-Prügler für PSX, mit dem Klassenprimus Tekken 2 mithalten? Tet verrät es uns im Preview!



22 EA hat es tatsächlich geschafft, dieses Jahr eine NHL-Version fertigzustellen

80 Spannung ohne Ende bietet EAs erstklassige Rennsimulation Andretti Racing für PSX



24 Dirk war in England, um die erste 32-Bit-Variante von Micromachines zu bestaunen

TIPS & TRICKS

WETTBEWERB

TEST

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

SQUARE

Letztes Jahr begann Square damit, die Zahl der Entwickler nach und nach aufzustocken, um die Angebotspalette erweitern zu können. Was dabei herauskam ist durchaus beeindruckend.

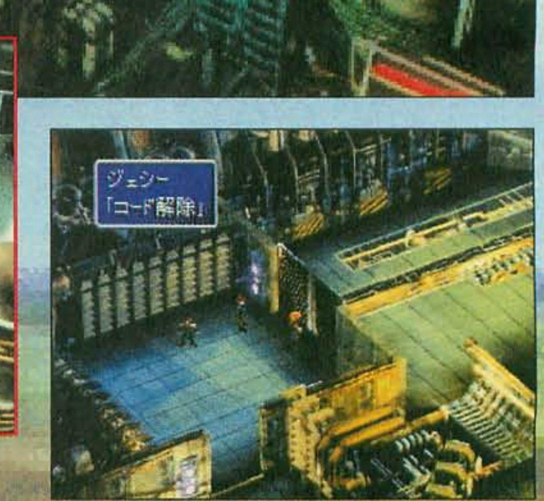


Kaum zu glauben, aber ihr seid jetzt schon mitten im Spiel



Die Perspektive läßt sich leider nicht selbst auswählen

In dieser „antik-futuristisch" anmutenden Kulisse spielt Final Fantasy VII

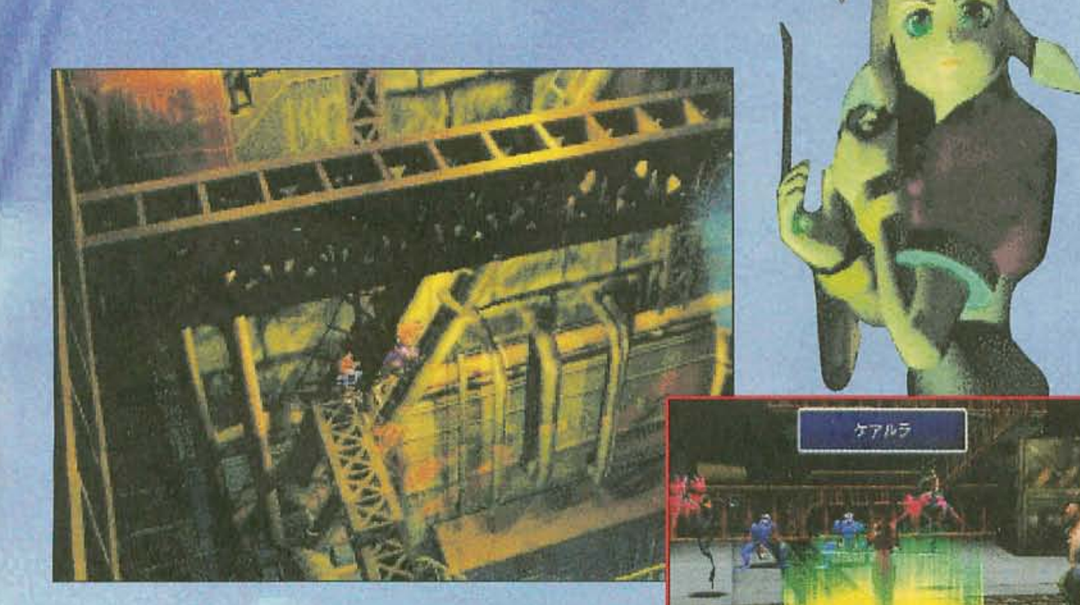


Der japanische Spielehersteller Square sorgte Ende letzten Jahres für Schlagzeilen und großen Unmut in der Branche. Nicht nur, daß sich die einstigen Super-Nintendo-Hitmacher mit Nintendo zerstritten hatten, es wurde auch damit begonnen, im ganzen Land nach hellen Programmierköpfen zu suchen. Mit zigmillionen Yen holte man sich beispielsweise von Sega, Namco oder Quest namenhafte Programmierer, die ihr Knowhow nun in die Entwicklung von Square-Spielen hineinstecken sollten. Natürlich zeigte sich die Spielebranche nicht sehr erfreut über diese riesige Abwerbeaktion, dessen Folgen zur Zeit noch unabsehbar sind. So sieht sich beispielsweise der Strategiespielehersteller Quest gezwungen, die Weiterführung seines Top-Titels *Ogre Battle* bzw. *Tactics Ogre* einstweilig einzustellen, da das Gros des Entwicklerteams zu Square überwechselte. Auf der anderen Seite entstand Squares erstes Beat'em Up *Tobal No.1* unter der Federführung von ehemaligen *Virtua Fighter*-Entwicklern von Sega. Manche von euch werden jedoch bestimmt gemerkt haben, daß im absoluten Mittelpunkt nach wie vor die erfolgreiche Rollenspielserie *Final Fantasy* steht. Wer genau in die CD-Schachtel von *Tobal No.1* hineingeschaut hat, wird festgestellt haben, daß eine Extra-CD, auf der sich u.a. eine spielbare Demo-Version von *Final Fantasy VII* befand, beigepackt war. Schon daran erkennt man, wie wichtig für Nintendos Ex-Liebling der Umstieg in das Playstation-Lager ist. Entsprechend lang ist die Liste der Spiele, die in den nächsten sechs Monaten erscheinen sollen. WIr haben für euch einmal zusammengestellt, was euch demnächst erwartet. (Importmuster: Galaxy, 089-760-5151)



Final Fantasy VII

Es besteht überhaupt kein Zweifel, daß (zumindest in den USA und Japan) die meisten Playstation-Besitzer sehnsüchtig auf *Final Fantasy VII* warten. Zweifel werden jedoch laut, daß der geplante Erscheinungstermin im Dezember nicht eingehalten werden könne. Dazu meint die Presseabteilung: „Wenn man das Spiel als Ganzes betrachtet, ist es richtig, daß es gerade mal zu 20 – 30% fertiggestellt ist. Aber wir haben speziell bei diesem Spiel die Aufgaben wie







Eure Reise wird durch feindselige Monster jäh unterbrochen

Main Programming oder Grafik unter so vielen kleinen Teams aufgeteilt, daß zur Zeit niemand einschätzen kann, wie weit die Entwicklung nun in Wirklichkeit fortgeschritten ist. Genaueres wissen wir erst, wenn die Teams beginnen, ihre Ergebnisse zusammenzutragen, was bald der Fall sein wird." Das heißt, *Final Fantasy*-Fans können auf jeden Fall etwas ruhiger schlafen. In der Zwischenzeit könnt ihr schon mal für den Ernstfall üben. Wie schon erwähnt, liegt Squares erstem Beat'em Up *Tobal No.1* eine spielbare Demoversion von *Final Fantasy* bei. Beginnend mit einer optisch beeindruckenden Rendersequenz, geht der Übergang in das eigentliche Spiel vollkommen nahtlos und fließend von statten. Die „gerenderten" Hintergründe behalten auch durchgehend während des gesamten Spiels diese hohe Grafikqualität bei. Den Figuren hingegen merkt man jedoch an, daß sie aus weniger Polygonen bestehen. Doch Square versteht es nach wie vor blendend, den Betrachter bzw. den Spieler in den Bann zu ziehen. Plötzlich findet ihr euch in der Rolle eines Söldners wieder, der auf den Namen Cloud hört. Er hat sich für viel Geld mit einer Gruppe Rebellen zusammengetan, die einen Anschlag auf den Zentralreaktor planen. Durch riesige Maschinenhallen und Apparate bahnt sich unsere Gruppe, bestehend aus Cloud, dem Rebellen-Kraftprotz Ballate und der niedlichen Earis, den Weg ins Innere des Reaktorkomplexes. *Final Fantasy* hieße nicht *Final Fantasy*, und ein Rollenspiel wäre kein Rollenspiel mehr, wenn unterwegs keine







An dieser Stelle geht der Vorspann nahtlos ins Spiel über



Von solchen Kulissen konnte der Spieler bisher lediglich träumen

Erfahrungslevel werden im Menü als Balken dargestellt



In dieser Stadt spielt die Handlung in der Demo-Version



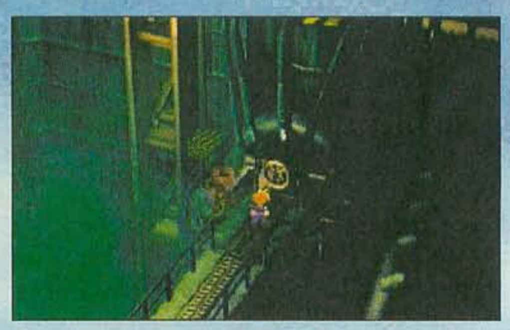
Zauber-sprechen dürft ihr auch



Den Kampfmodus erlebt ihr natürlich auch in 3D



Nach dem Boßkampf müßt ihr eure Kumpels suchen



Diese Demo-Version ist Tobal No.1 beigepackt

Hindernisse auftauchen würden. Diese stellen sich euch in Form von Roboter-Kriegern und magischen Monstern in den Weg. Auch sie bestehen ausnahmslos aus Polygonen und bewegen sich dementsprechend flüssig durch das Spielgeschehen. Trefft ihr unerwartet auf die eben angesprochenen Feinde, zoomt die Kamera in den Kampf-Modus. Jetzt könnt Ihr gewohntermaßen auf einer räumlich begrenzten Fläche dem Feind gegenübertreten. Genau wie in den Super Nintendo-Modulen, wählt ihr im individuellen Menü eure nächsten Angriffs- oder Verteidigungsoptionen aus. Natürlich dürft ihr diesmal wieder Zaubersprüche klopfen. Das Ganze geschieht jedoch in der dritten Dimension und wirkt auch dementsprechend spektakulärer. Gegen Ende der Mission taucht naturgemäß ein riesiger Endgegner auf, der ebenfalls von dieser Umgebung profitiert und somit furchteinflößender wirkt. Eure Aufgabe besteht nun darin, ihn und die restlichen Gegner auszuschalten und einen Sprengsatz direkt an den Reaktor zu plazieren. Letzteres geschieht automatisch, woraufhin der Zeitzünder eingeschaltet wird. Jetzt müßt ihr versuchen, auf dem Weg, auf dem ihr hergekommen seid, wieder zu nehmen, um aus dem Komplex zu flüchten. Unterwegs solltet ihr nicht vergessen, zwei verletzten Kameraden auf die Beine zu helfen. Sicherlich ist das, was auf dieser Demo-CD zu sehen ist, nur ein winziger Bruchteil von dem, was in der Endversion enthalten sein wird. Immerhin werden zwei CDs benötigt. Aber der erste Eindruck ist schon überwältigend genug, so daß es sicher nicht falsch ist, sich richtig auf Weihnachten zu freuen. Wenn alles glatt läuft und die Entwicklerteams die Teilprogramme richtig zusammengesetzt haben, wird *Final Fantasy VII* noch vor Weihnachten '96 in Tokio erhältlich sein wird.



Der Flammen-Zauber sorgt für eine Bomben-stimmung



Spart euch die (Zauber)Sprüche bis hierher auf

Dieser Walker ist der Endgegner in dieser Version



Neu sind die sog. Break-Moves, die euch Extra-Power verleihen



Mit konventionellen Angriffsmethoden habt ihr gegen dieses Mechano-Monster kaum eine Chance.

Tobal No. 1

Warum sich ein Rollenspielspezialist ausgerechnet an einem Beat'em Up versucht, ist schlicht und ergreifend damit zu begründen, daß Square seine „Geschäftsbereiche“ erweitern und expandieren möchte. Wie schon gesagt, waren bei *Tobal No.1* Ex-Sega Leute beteiligt, die *Virtua Fighter* entwickelt hatten. Genauso „üppig“ gestaltet sich das Heer der Kämpfer. Insgesamt acht Recken zählt das Aufgebot, aus denen ihr euch einen herauspicken könnt: Der Kung Fu-Kämpfer Chuji Wu, die Straßenkämpferin Epon, der außerirdische Powerkämpfer Oliems, der Roboter Hom, der Kung Fu-Opa Fei Pusu, der Beast-Kämpfer Ill Goga, die Pro-Wrestlerin Mary Ivonskaya und der Martial Arts Champion Gren Kuts. Es wird grundsätzlich ohne Waffen gekämpft, und entsprechend groß ist die Anzahl der Moves und Special Moves. Ungewöhnlich ist, daß nicht zwischen Punches und Kicks unterschieden wird. Es existeren stattdessen drei Grundschläge, die jeweils den oberen, mittleren und unteren Drittel des Körpers abdecken. Durch Kombinationen mit dem Steuerkreuz lassen sich u.a. zahlreiche Jumpkicks oder Grifftechniken auslösen. Letztere können vom Gegner abgeschüttelt oder sogar gekontert werden. Rasante Kombinationsangriffe sind zwar möglich, werden jedoch nicht als Combos gewertet, da diese im Spiel nicht definiert sind. Die Kampftechniker unter euch sollten aber nicht den Kopf hängen lassen. Es existieren genügend Moves zu jedem der Kämpfer, so daß immer noch genügend Freiraum für abwechslungsreiche und anspruchsvolle Turnübungen bleibt. Zusammen mit der flotten Polygongrafik wirken die Bewegungsabläufe ziemlich realistisch. Anscheinend gehört ein Trainingsmodus mittlerweile eben schon zur Grundausstattung eines jeden Prügelspiels. Auch in *Tobal No.1* ist eben ein solcher vorhanden. Ganz neu hingegen ist der sogenannte Quest Modus, wo ihr euch ähnlich wie in einem Action-Adventure mit einer Figur eurer Wahl durch ein unterirdisches Dungeon schlagen dürft. Unterwegs weisen Plakate und Wand-Graffitis auf die Bewegungs- und Move-Möglichkeiten der Kämpfer hin. Es läßt sich anscheinend also doch nicht leugnen, daß Square eben ein Rollenspielspezialist ist und wohl auch bleiben wird.





Der Quest-Modus ist so ähnlich aufgebaut wie ein Action-RPG



Die Grafik wurde zwar einfach, aber schön bunt gestaltet



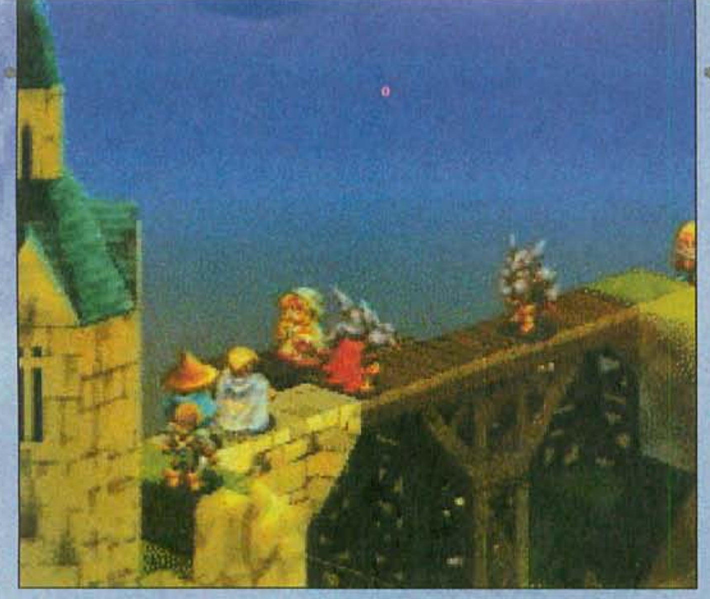
Grundsätzlich kämpft ihr in einer quadratischen Arena



Die insgesamt acht Square-Typischen Charaktere



Der erste Boßgegner Mufu bewegt sich wie ein Gorilla



Die isometrische Perspektive in Final Fantasy Tactics wurde aus Tactics Ogre übernommen

Final Fantasy Tactics

Wer sich einigermaßen mit Konsolen-Strategiespielen beschäftigt hat, dem wird dieses Spiel irgendwie bekannt vorkommen. Tatsächlich handelt es sich hierbei um den „rechtmäßigen" Nachfolger von *Ogre Battle* bzw. *Tactics Ogre* auf dem Super Nintendo. Zwar wurden die Super Nintendo-Versionen seinerzeit von der Programmierfirma Quest entwickelt, doch nach der großen Abwerbeaktion wechselte fast das gesamte Entwicklungsteam zu Square. Somit sind es die selben Leute, die Hand an *Final Fantasy Frontier* legten. Vom Spielprinzip wird sich in der Playstation-Version nicht viel ändern. Ähnlich wie in einem Schachspiel arbeitet ihr euch Zug für Zug durch die zahlreichen mittelalterlichen Kampfmissionen hindurch. Square plant zudem, einige optisch ansprechende Zwischensequenzen einzubauen. Schließlich ist so etwas jetzt auf einer CD-Konsole ohne weiteres möglich.



Höhenunterschiede wirken sich auf die Kampfleistung aus

SaGa Frontier

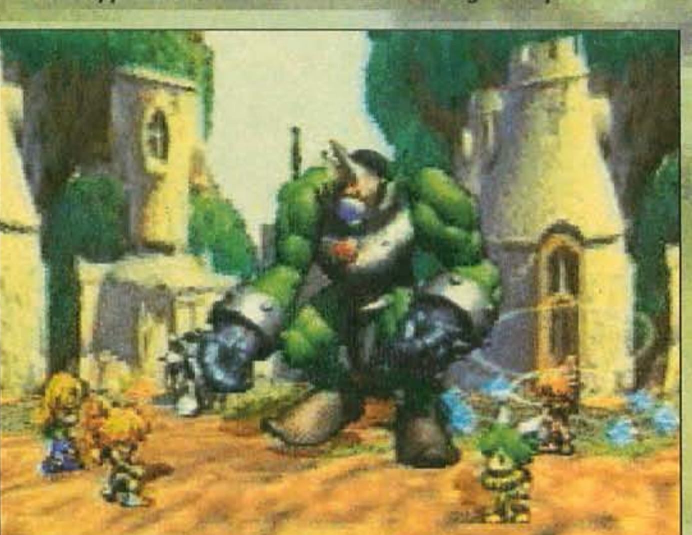
In Japan gab es noch eine zweite erfolgreiche Square-Rollenspielserie neben *Final Fantasy*. Erstmals erschienen auf Game Boy (die *SaGa*-Serie), mauserten sich *Romancing Saga* und die Nachfolger *Romancing Saga 2* und 3 zu einem der beliebtesten Rollenspiele fürs Super Nintendo. Kein Grund also, die Serie nicht auch auf der Playstation weiterzuführen. Das Grundprinzip des Spiels jedoch unterscheidet sich gänzlich von dem des *Final Fantasy*. Zum einen existiert in der Serie kein großer Held. Während des Spiels wechseln sich die verschiedenen Charaktere im Team ab. Im ersten Teil von *Romancing Saga* wurde sogar ein Generationswechsel vom Vater zum Sohn vorgenommen. Zum anderen wurde die Serie auch dadurch bekannt, daß die Entwickler hier ihre Experimentierfreudigkeit an den Tag legten. Beispielsweise führte man bei *Romancing Saga 2* erstmals die Team-Angriffs-Option ein. Hierbei kann das Team, je nach dem wie der einzelne im Kampfmodus postiert wird, gemeinsam spezielle Angriffstechniken ausüben. Diese Option wird ebenso in *SaGa Frontier* Anwendung finden. Wie die Story verlaufen oder das Kampfsystem genau aussehen soll, berichten wir demnächst in einem Preview.



Aus der Iso-Perspektive steuert ihr die Truppe durchs Land



SaGa Frontier ist der zweite Serienerfolg von Square

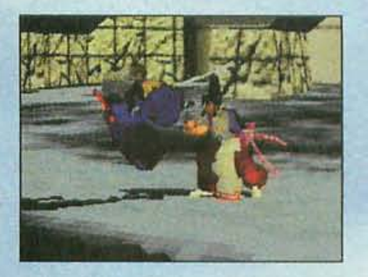


Der Kampfmodus präsentiert sich im 3D-Gewand



Bushido Blade

Die Entwickler, die man sich aus Namcos *Tekken*-Team holte, haben auch nicht geschlafen. Ihr Beitrag ist, wie kann es anders sein, ein Beat'em Up, das den Namen *Bushido Blade* trägt. Obwohl die Grafik sehr stark an *Tekken* erinnert, beinhaltet es Elemente, die wir aus SNKs Klassiker *Samurai Shodown* kennen. In *Bushido Blade* treten ausschließlich japanische Schwertkämpfer gegeneinander an, wobei der Schwerpunkt auf Realitätsnähe gelegt wurde. Ihr werdet darin also weder Feuerbälle noch irgendwelche Haustiere finden, die den Gegner durch die Stage hetzen. *tet*





Bushido Blade ist ein „ernsthaftes" 3D-Beat 'em Up

Erscheinungstermine in Japan

Final Fantasy VII	Dez.96
Tobal No.1	erschienen
Final Fantasy Tactics	1997
SaGa Frontier	1997
Bushido Blade	1997

Wie versprochen, präsentieren wir euch diesmal ein exklusives Preview der neuesten Entwicklerversion eines absoluten Kult Beat 'em-Ups für Nintendo 64



Haarscharf am Redaktionschluß der vorigen Ausgabe vorbeigeschrammt, erreichte uns jetzt das heißbegehrte, von Rare aus England speziell für uns zusammengeschnittene Video der N64-Version des Arcade-Hits Killer Instinct 2 namens *KI Gold*. In bezug auf die Charaktere lehnte man die 64-Bit-Heimversion weitestgehend an das Spielhallensequel an, das ja in Koproduktion von Nintendo mit Rare und Midway entwickelt wurde. Bei der Fighterauswahl werden Fans des Originals den "Rücktritt" der lebenden Fackel Cinder, des Gen-Sauriers Riptor sowie des Indianerhäuptlings Thunder verkraften müssen. Diese Legenden werden aber gebührend ersetzt durch die süße Nunchaku-Teenagerin Kim Wu aus Tibet, den brachialen, keulenschwingenden Barbaren Tusk mit Lendenschurz und die Amazonenkönigin Maya aus dem südamerikanischen Urwald, die nie ohne ihre beiden Dolche aus der Bambushütte geht. Zusammen mit den alten Haudegen Boxer TJ Combo, Latex-Lady Orchid (Yip-





Oben: Während im Hintergrund fleißig Skelette rudern, schickt Spinal Mr.Ice mit einem Master-Combo zum Klabautermann Rechts: Combo-Breaker-Moves lassen sich bei KI Gold trainieren




Monster-Husten bei Glacius


Eine Reihe von Render-Backgrounds des KI2-Automaten wurden gegen Texture-Map-Szenarien ausgetauscht




Wenn ihr erstmal eine King-Juggle-Combo geschafft habt, seid ihr garantiert vom KI-Gold-Fieber befallen!


Amazone Maya und ihre Flic-Flac-Power




Da iss'er platt, unser Robbie Fulgore! Danger-Moves haben verheerende Auswirkungen...

Rechts: Kim Wus Girliepower hat gegenüber Sabrewulf die Oberhand behalten



piee!), Gerippe Spinal, Werwolf Sabrewulf, Ninja Jago, Eismann Glasius, Robo- Cyborg Fulgore kommen wir somit auf insgesamt zehn anwählbare Render-Fighter. Jeder hat natürlich so seine eigenen Beweggründe und Motivationen, dieses mörderische Turnier zu bestreiten. Maya etwa wurde von ihrem Stamm zur Königin gewählt, nachdem sie den doppelköpfigen Dämon Eyedol (Boß aus Teil eins) ins Reich der Dunkelheit verbannen konnte. Doch der Fiesling kehrte zurück und tyrannisiert nun Mayas Gefolgsleute. Der einzige Weg ihn loszuwerden, führt für Maya zum Killer-Instinct-Turnier. Die Besonderheit dieser Beat'em Up-Serie liegt nun nicht etwa in den mit vielen Lichteffekten hübsch animierten Special-Moves (etwa knapp zehn pro Teilnehmer), sondern im unbestritten besten Combo-System, das für *KI Gold* weiter ausgebaut wurde. Jede Combo besteht aus fünf charakteristischen Bestandteilen, die nach erfolgreicher Ausführung auf dem Bildschirm angezeigt werden. Erstens natürlich der Name, der von der Anzahl der Treffer (Zutat Nr.2) abhängt: Da geht's von Triple (3 Treffer), Super (4), Hyper (5) über Brutal (6), Master (7), Awesome (8), Blaster (9) bis hin zu King (11), Killer (12) und Ultra bzw. Ultimate Combos mit 40 Treffern und mehr. Kennzeichen Nr.3 verrät, ob ihr die Kombination manuell oder als "Auto" ausgeführt, d.h. etwa mit nur einem Move eine Vielzahl von Hits gelandet habt. Viertens wird aufgeführt, ob es ein regulärer, oder als besondere Finesse, eine Juggle-Combo war. Bei den höllisch schwer hinzukriegenden Juggles wird der Gegner permanent in der Luft getroffen. Last but not least darf natürlich die Damage-Prozentzahl nicht fehlen. So, jetzt wißt ihr, was eine Auto-Killer-Juggle-Combo, 12 Hits, 41%, ist oder?

Die Combos funktionieren dabei nach einem Schema: Ihr braucht als Minimum einen "Starter" (etwa einer der zahlreichen Special-Moves), dann einen "Linker" (Verbindungsmove) und schließlich einen "Ender". Dabei kann der Combo durch Linkers je nach Geschick beliebig verlängert werden. Besagtes Geschick müßt ihr aber hart trainieren, wofür *KI Gold* einen Trainer-Mode à la *Tekken 2* bietet. Ein schwebender Mönch verwandelt sich in den von euch gewünschten Charakter und läßt einen eingeblendeten Move auf einen hölzernen Schlagbaum los,

den ihr postwendend nachmachen sollt. Kriegt ihr's hin, kommt ein trockenes "Pass" von ihm und weiter geht's zum nächsten Move bzw. zur nächsten Trainingseinheit. Die Trainingseinheiten sind nach Schwierigkeit gestaffelt und bestehen aus jeweils vier bis fünf Aufgaben, die euch nach und nach zum Gesamtziel 'hochwertiger Combos führen. Los geht's mit dem Einfachsten: Special-Moves. Dann kommen Auto-Doubles (zwei Aktionen, die als Super-Combo gewertet werden), Auto-Doubles plus Special-Move als einfacher Combo und schließlich Combo-Gegenmaßnahmen wie Counters oder Combo-Breakers. Sicher gibt's noch mehr zu trainieren, aber bei den Combo-Breakers ist der Rare-Mann, der uns das Band aufnahm, gescheitert. Einen freien Trainingsmode, in dem ihr einen Dummy verprügelt, während eure Moves angezeigt werden, hat Rare auch spendiert ('Wow, das war'n cooler Move, wie hab' ich das bloß gemacht?' — Nachschauen am Bildschirmrand!).



Im Trainer-Mode werden wie bei Tekken2 alle Moves eingeblendet

Wer bei haarigen Moves Schwierigkeiten hat, der konsultiere den Trainer-Mode, wo alles von Specials bis zu Counter- und Combo-Breakers einstudiert wird

Kommen wir zur Grafik. Wie ihr auf den Screenshots unschwer erkennen könnt, wurden alle Fighter hübsch gerendert und auch gut animiert, wobei allerdings manchmal der Eindruck aufkommt, die ein oder andere Animationsphase hat's von der Spielhalle ins heimische Wohnzimmer aufgrund von Speicherplatzproblemen (noch?) nicht geschafft. Der altbekannte Nachteil des Modulprinzips. Den Backgrounds wurde dagegen mehr räumliche Tiefe verliehen (ihr habt die Wahl zwischen vier Kamera-Perspektiven), was aber bis dato etwas auf Kosten des Detailreichtums ging. In Sabrewulfs Schloß bewegt sich z.B. bis auf einen herrenlos herumschwingenden Rechen nichts mehr und des öfteren müssen plastische Arcade-Render-Hintergründe etwas kantigen Texture-Polygonen weichen. Ausnahme: Spinals Schattenreich-Galeere, auf der ein Heer von Skelett-

RAREWARE

Interview mit den KI Gold-Entwicklern von Rare

VG: Werden wir versteckte Charaktere oder Vorboßgegner in KI Gold finden?

Rare: Ist sehr gut möglich-Abwarten und gespannt sein!

VG: Wieviele 'normale' Kämpfer werden in der Endversion enthalten sein? Mehr als beim Automaten?

Rare: Insgesamt werden 10 Charaktere anwählbar sein. Zusätzliche im Vergleich zu KI 2 sind zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht geplant

VG: Ein nützliches Feature von Tekken 2 war, daß man während der Duelle per Start-Button Special-Moves nachschauen konnte. Wird das auch bei der N64-Version von KI der Fall sein?

Rare: Während der Kämpfe wird das nicht möglich sein. Sie können aber alle Special-Moves inklusive Combos, Counters, Combo-Breakers und Danger-Moves in zwei grundverschiedenen Trainer-Modes in Ruhe einstudieren.Dort werden Ihre Joypadeingaben eingeblendet, damit sie erkennen, warum der eine oder andere Move nicht geklappt hat.

VG: Einige Hintergründe erscheinen animationsärmer als in der Spielhalle. Liegt das an Modulspeicherproblemen oder ändert sich noch was?

Rare: Unserer Meinung nach präsentieren sich die Backgrounds durch die 3D-Darstellung und Kameraschwenks viel lebensechter. Zusätzliche Animationen sind derzeit nicht vorgesehen.

VG: Über wie viele Ultimate-/Ultra-Combos verfügen denn die Charaktere?

Rare: Die meisten haben mindestens 2 Ultra-Combos in petto mit Ausnahme von Orchid, die hat nur einen.

VG: Wieviele Kamerawinkel wird man während des Spiels anwählen können?

Rare: Die Kamerawinkel werden automatisch je nach Kampfgeschehen justiert. Der Spieler kann sie nicht selbst einstellen.

VG: Wie beurteilen sie KI Gold im Vergleich mit Hits wie Tekken2/ Soul Edge von Namco oder Virtua Fighter 3 von Sega?

Rare: Das kann man nicht ohne weiteres vergleichen, da die angesprochenen Spiele reine 3D-Fighter sind, während wir KI eher als 2,5D sehen. Wir sind der Meinung, daß es bei 3D-Beat'em Ups noch viele Probleme hinsichtlich des Gameplays gibt. Deshalb bleiben wir bei Rare solange bei unserem 2,5D-Prinzip bis wir ein System oder eine neue Methode gefunden haben, die diese Probleme überwindet. Noch bieten die Fighting-Spiele dieser Bauart hinsichtlich des reinen Gameplays wesentlich mehr als echte 3D-Fighter.

VG: Stimmt. Tekken 2 und Virtua Fighter 2 haben spielspaßtechnisch mehr drauf als etwa TohShinDen. Wäre KI Gold ohne Qualitäts-Abstriche eigentlich auch auf einer 32-Bit-Plattform wie Playstation oder Saturn machbar?

Rare: Das ist leicht zu beantworten. In einem Wort: Nein!

Das Interview wurde am 3.9.1996 mit Simon Farmer, Chef-Producer von Rare geführt



Einige behaupten, Autorennen sei die berauschendste Sportart auf Erden.

Beweisen Sie es.

Setzen Sie sich ans Steuer bei Andretti Racing, und drehen Sie in der Rennszene richtig auf mit dem einmaligen EA-SPORTS-Karriere-Modus. Zeigen Sie Ihr Können in Indy- und Stock-Car-Rennen gegen echte Fahrer, damit Sie am Ende der Saison von einem besseren Rennstall unter Vertrag genommen werden.

Aber wenn knallharter Wettkampf mehr Ihr Stil ist, schalten Sie in ein Kopf-an-Kopf Rennen mit bis zu drei anderen Spielern über geteilten Bildschirm oder Link-Verbindung. Also, steigen Sie ein und steigern Sie Ihren Adrenalin-Spiegel bis ans Äußerste.

Aber vergessen Sie nicht: Bei Andretti Racing überleben nur die Schnellsten.



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®



Star Gladiator

Das erste 3D-Beat'em Up von Capcom ist kein Street Fighter. Nein, diesmal haben sich die Oberstraßenfeger etwas Besonderes ausgedacht und zeigen ihr Können auf dem Gebiet der Polygonkampfkunst.

Mit dem Automaten *Star Gladiator* feierte Capcom im Sommer den Einstieg in die dreidimensionale Prügelwelt. Optisch stark angelehnt an *Toshinden* und Soul Edge, hebt sich die Grafik durch Detailreichtum und Bewegungsfreudigkeit besonders hervor. Zudem vermitteln die Special Effects bei Treffern ein wuchtiges Spielgefühl. Durch das für Capcom typische Charakterdesign konnte der Automat auch die Street Fighter-Generation an sich binden. Verständlich, daß die dazugehörige Playstation-Version nicht lange auf sich warten ließ. Genau rechtzeitig zum irdischen Weihnachtsfest beschert uns eine intergalaktische Macht, angeführt von einem Halbandroiden, der aus einem Gefängnisplaneten entflohen war und auf den sehr deutsch klingenden Namen "Bilstein" hört. Gegen diesen Eindringling, der in Wahrheit ein Amerikaner (!) ist, muß natürlich etwas unternommen werden. Und so macht sich eine Handvoll Weltraumsöldner, genannt *Star Gladiators*, auf den Weg zur Basisstation Bilsteins. In insgesamt 10 futuristisch-fantsatischen Stages tretet ihr wahlweise im Arcade-, VS- oder Team Battle-Modus gegen waffenstarrende und plasmaspuckende Gegner an. Im Auswahlmenü könnt Ihr euch sodann für einen der neun Kämpfer entscheiden, die sich allesamt in ihrem Äußeren (von einer süßen Turnerin bishin zum mutierten Hirnmonster) und ihrer bewaffnung unterscheiden. Hayato Shinozaki ist ein Kopfgeldjäger, der sich mit seinem schwertartigen Plasma Blade ziemlich rasant bewegen kann. Noch schneller ist die Turnerin June Lin Milliam mit ihrem Plasma Circle. Der Bewohner des Planeten Derosa, Gamof Gorgy vermag es hingegen, sich mit einer schweren Plasma Axt durchzusetzen. Ein zweiter Außerirdischer sieht das Ganze etwas gelassener. Mit einem überdimensionalen Plasma Yo-Yo tingelt Saturn Dyer durch die Kampfstages. Auf der Seite der Bösen hingegen steht der Ex-Matador Franco Gerelt mit seinem Plasma Saber, der sadistische Magier Gore Gajah, der Dino-Mutant Rimgal, der Eulenmensch Zelkin mit seinen Plasma Claws und schließlich der "Vernichtungsroboter" Vector, der mit seiner riesigen Plasma Gun seine Gegner in alle Polygon-Einzelteile zu zerlegen vermag. In der (vorerst) letzten Stage dürft ihr dann dem Oberbösewicht Edward Bilstein eins über die Rübe wischen. Zur Zeit ist unklar, ob die 11. Stage unverändert in die Playstation-Version übernommen wird. Hier mußte



Typische Capcom-Charaktere: June (rechts) könnte die kleine Schwester von Chun Li sein



Von allen Kämpfern hat Saturn die größte Reichweite



Ein Plasma-Revenge kann dann ausgeführt werden, wenn die Plasma-Energie vorhanden ist. Darauf können Combos aufgebaut werden.



Wenn's brenzlig wird, hilft eigentlich nur ein Plasma-Strike



Neun Kämpfer stehen Euch zur Verfügung

man beim Automaten nochmals gegen den Boßgegner antreten, der sich diesmal in der Gestalt eines Plasma-Geistes zeigte. Die Steuerung der Grund-Moves (senkrechter Schlag, waagrechter Schlag, Kick und Block) geschieht wie beim Vorbild über vier Buttons. Durch die Kombination mit den Richtungstasten ergeben sich verschiedene Special-Moves (=Plasma-Revenges und Plasma Reflects). Jeder Kämpfer beherrscht zudem einen individuellen Super-Special-Move (=Plasma Strike), der jedoch euren Plasma-Powerbalken für die laufende Runde leersaugt. Die Grund-Moves lassen sich natürlich zu Combos (=Plasma-Combo) weiterverarbeiten. Wenn nach einem 5er-Combo in der Plasma-Poweranzeige das Wort "FINAL" erscheint, dürft Ihr einen ultimativen Plasma-Final daraufsetzten. Diese gestalten sich wie üblich von Charaktere zu Charaktere unterschiedlich und sind nur sehr schwer auszuführen. Am besten wählt ihr dafür zunächst den Trainingsmodus, wo Ihr ähnlich wie bei *Virtua Fighter 2* oder *Tekken 2* ungehindert eure Kampfkünste aufpolieren könnt. Neben der Anzeige für Hit-Stärke und -Rate erscheint eine Liste mit allen Combos, die sinvollerweise in Form eines Stammbaums dargestellt werden. Ein kleiner Balken am Bildschirmrand zeigt die von euch getätigten Knöpfe sowie alle Stellen, die vom Gegner evtl. geblockt werden könnten. Auf diese Weise behaltet ihr den nötigen Überblick über den Trainingsverlauf und seid auch einigermaßen auf den Ernstfall vorbereitet. Diese und mehr nützliche Hilfestellungen machen das Herumhantieren mit Special-Moves und Combos sicherlich leichter, besonders wenn die detaillierte Grafik auch die feinsten Bewegungsabläufe geschmeidig über den Monitor flimmern läßt. Erfreulich ist auch, daß *Star Gladiator* kurz nach Erscheinen der japanischen Version am 25.Okt. auch hierzulande erhältlich sein wird. Virgin Interactive hat die Distribution übernommen und plant den Euro-Release schon im November dieses Jahres. *tet*



Nützlich: Im Traiiningsmodus werden alle Combos als Schema eingeblendet



Tolle Effekte: Auch "normale" Treffer erzeugen viel Licht und Wirbel



Saturn hat sich zu meinem Lieblingskämpfer gemausert





Spektakuläre Effekte und Kameraeinstellungen

Street Fighter Zero 2

Capcom kann das Prügeln nicht lassen: Die berühmte Street Fighter-Truppe im Teenager-Outfit bereitet ihr zweites Home-Comeback vor. Video Games hat einen Blick auf die Playstation-Version geworfen.

Kaum ist ein halbes Jahr ins Land gezogen, schon hat Capcom eine weitere Episode seiner erfolgreichen Prügelserie vom Stapel gelassen. Die Story des Nachfolgers knüpft nahtlos an die zweite Jugendhälfte der muskelprotzenden Stars an. Neben allen zwölf Spielfiguren aus dem Vorgänger drängeln sich fünf neue Charaktere in den Auswahlbildschirm. Die beiden Haudegen "Dhalsim" und "Zangief" kehren aus *Street Fighter 2* zurück, während Kung Fu-Opa "Gen" aus dem dürftigen Ur-Street Fighter seine Heimkehr feiert. Brandneu ist "Sakura", ein japanisches Schulmädchen im Super-Niedlich-Look, die pikanterweise alle Special Moves von "Ryu" beherrscht (sind die beiden etwa Blutsverwandte?). Ebenfalls neu ist Raubein "Rolento" (ein Endgegner aus Final Fight), der, mit Stahlrohr bewaffnet, skrupellos auf seine Rivalen eindrischt. Ohne Schummel-Code oder Zufallsgenerator sind jetzt auch die im Vorgänger versteckten Spielfiguren "Gouki", "Vega" und "Dan" direkt anwählbar. Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch wie üblich für eine von zwei Geschwindigkeitsstufen – Normal oder Turbo – und wählt zwischen Manual- und Auto Blocking-Option. Um dem Gegner ordentlich eins vor den Latz zu knallen, gibt es wieder eine "Power Meter"-Leiste, die sich nach jeder vollführten Schlagbewegung auf bis zu drei Levelstufen aufladen läßt. Mit den üblichen Joypad-Kommandos entlockt ihr den Akteuren neue Special Moves-Variationen, Super/Finishing Combos und Counter-Attacken. Viel getan hat sich auch bei der Background-Gestaltung: Jeder Kämpfer fighted vor einer völlig neuen Pixel-Kulisse. Viele bewegte Hintergrunddetails sowie allerfeinstes Parallax-Scrolling bis zu sechs Ebenen entschädigen mehr als genug für den in diesem Punkt völlig mißratenen Vorgänger. Eines steht jetzt schon fest: Mit *Street Fighter Zero 2* (oder "Alpha 2" wie es in Deutschland heißen wird) werden eingefleischte Beat'em-Up-Fans voll auf ihre Kosten kommen. Ein besseres *Street Fighter* kann man sich im 2D-Bereich kaum noch vorstellen.



Alle Zero-Fighter auf einen Blick

Oben: Rolento vollführt ein klassisches K.O. Rechts: Ein Super Finishing-Combo im Endstadium



Sportlich: Im Hintergrund radeln unentwegt Schaulustige vorbei

Dazu sei noch erwähnt, daß eine Saturn-Umsetzung ebenfalls in Arbeit ist und kurz vor dem Japan-Release steht. Hierzulande wird SF Zero 2 (beide Systeme) voraussichtlich ab November erhältlich sein. (Importmuster: MARO-Videospiele Telefon: 0711-221422) ws





Zuckerpuppe „Sakura" beherrscht alle Ryu-Specials im Schlaf. Links gibt Vega sein Bestes.

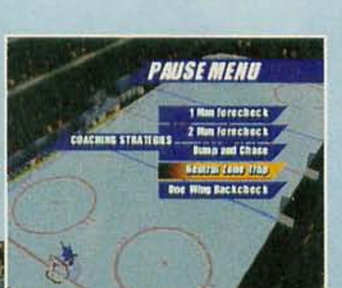

NUR DER SIEG ZÄHLT.
RETURN FIRE
„Super! Spielspaß 85%."
VideoGames 6/96
„Grafik 85%, Sound 89%, Spielspaß 81%."
PC Games 7/96
RETURN FIRE
Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.
• Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
• Dolby Surround Sound
• 2-Spieler Splitscreen Option
• Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug" von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre" von Wagner
• Komplett in Deutsch
PlayStation
PROLIFIC
WARNER INTERACTIVE



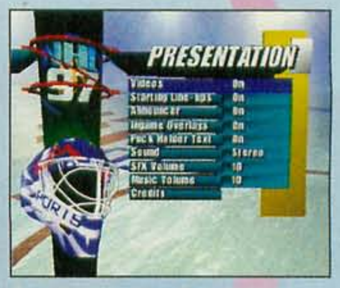
Nach dem Totalausfall letztes Jahr scheint Electronic Arts jetzt alle Problemchen beseitigt zu haben.

Die meisten Eishockey-Fans erinnern sich bestimmt noch an die Blamage, die sich EA Ende 95 erlaubte, als nach ständigen Verzögerungen die erste PSX- und Saturn-Version der NHL-Serie schließlich aufgrund unüberwindlicher Produktionsschwierigkeiten gestrichen werden mußte. So konnte Sony mit *NHL Faceoff* kräftig absahnen, und da gleichzeitig auch *Madden'96* dasselbe Schicksal ereilte, sahen Kritiker Electronic Arts´ Status als der überragende Sportspielehersteller in Zweifel gezogen. Dieses Jahr scheint alles nach Plan zu verlaufen, denn die vorliegende Preview-CD von *NHL Hockey'97* verspricht einiges. Den grundlegenden Spielaufbau kennen Fans der 16-Bit-Vorgänger, ihr tretet zu Freundschaftspielen an, bestreitet eine komplette NHL-Saison oder steigt direkt in die Playoffs ein. Dazu könnt ihr selbst Spieler kreieren, anstellen, tauschen oder entlassen. Die unnötigen Kämpfe auf dem Eis lassen sich zum Glück ausschalten, ebenso wie viele der Features, die die 32-Bit-Technik ermöglicht, denn nicht jeder begeistert sich für die endlosen Kommentare der EA-Sportkommentatoren. Zur Auswahl stehen alle 26 NHL-Mannschaften sowie zwei All-Star-Teams. Schon vor dem ersten Anpfiff lassen sich bestimmte Strategien wie z.B. Vorchecking durch einen oder zwei Stürmer festlegen und während des Spiels jederzeit verändern. Wie bei Sportspielen schon üblich, bietet auch NHL'97 mehrere Perpektiven zur Auswahl, aus neun verschiedenen Kamerawinkeln wählt Ihr im Pausenmenü, darunter befinden sich drei vertikal scrollende, eine isometrische und sogar eine Helm-Ansicht, bei der ihr das Geschehen auf dem Eis aus dem Blickwinkel des jeweils aktivierten Cracks seht. Die vor allem in den USA sehr beliebten Statistiken für über 600 NHL-Spieler wurden natürlich aktualisiert, außerdem speichert das Programm Torschützenlisten und ähnliches für eure Saison. Für die nächste Video Games sollte uns eigentlich die Testversion von NHL Hockey '97 vorliegen, die Preview-CD hat uns jedenfalls schon ganz heiß auf das fertige Produkt gemacht. *rz*

Die vertikale Perspektive eignet sich nur bedingt zum Spielen



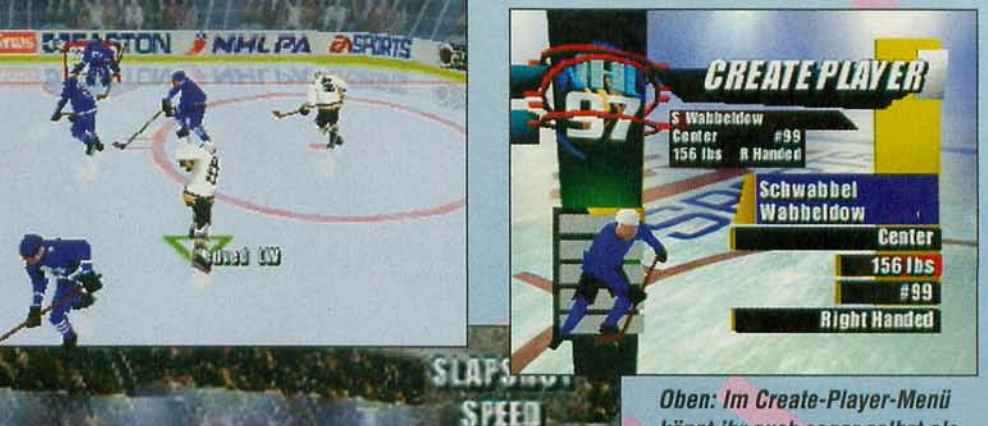
Die Coaching-Strategien gab es in früheren NHL-Versionen nicht



Der überflüssige Schnickschnack läßt sich ausschalten



Diese Kameraansicht bietet Null-Übersicht und ist damit eigentlich ziemlich überflüssig



Oben: Im Create-Player-Menü könnt ihr euch sogar selbst als NHL-Star verewigen



PITBALL

Zukunftssport mit Mord: In Pitball kloppen sich verrückte Monsterkreaturen um einen mickrigen Energie-Ball. Brutalität, Schlagkraft und Waffen entscheiden über Sieg oder Niederlage eines Turniers.



Ballsport der Zukunft: In Pitball fliegen unentwegt die Monster-Fetzen



Kurz vor Spielbeginn stehen sich beide Kontrahenten Auge in Auge gegenüber. Rechts: Welchen Monster-Mops hätten wir denn gerne?

Bumm, knirsch, knall: Wer hat jetzt den blöden Ball?

Von der Spielfeld-Bande prallen die Bälle in gewohnter Billardmanier wieder ab

Im 23 Jahrhundert ist der Ball zwar immer noch rund, besteht allerdings nicht mehr aus dem Obermaterial Leder, sondern aus purer Plasma-Energie. *Pitball* ist ein futuristisches Sportspiel mit leichten Basketballanleihen und einer Prise *Speedball*-Gewürz. Das Spielgeschehen wird in einer von zahlreichen 3D-Arenen ausgetragen, bei denen es sich um die Oberfläche verschiedener Planeten handelt. Ihr könnt zwischen 12 intergalaktischen Mannschaften wählen, von denen jede über eine spezielle Technik, andere Waffentypen und ihren individuellen Kampfstil verfügt. Jedes Team besteht aus zwei Spielern, die sich zum Turnierkampf stellen. Der feine Unterschied: Statt gebrechlicher Menschen stehen sich knüppelharte Monsterkreaturen gegenüber. Jeder Teilnehmer ist mit einem speziellen Powerhandschuh ausgestattet, mit dem der Energieball gefangen, befördert und geschossen werden kann. Mit allerlei taktischen Spielzügen, Pässen und brutaler Waffengewalt versucht die Mannschaft in Ballbesitz, eine in Basketballkorbhöhe angebrachte Tormarkierung zu treffen. Von den Prämien für gute Resultate könnt ihr bessere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Alle Akteure sowie die Austragungsstätten setzen sich komplett aus texturierden Polygonen zusammen. Bis zu vier Spieler dürfen via Multitap-Adapter gegeneinander antreten. *Pitball* erscheint aller Voraussicht nach im Oktober für Playstation.

ws

The Original Micro Machines Scale Miniatures V3

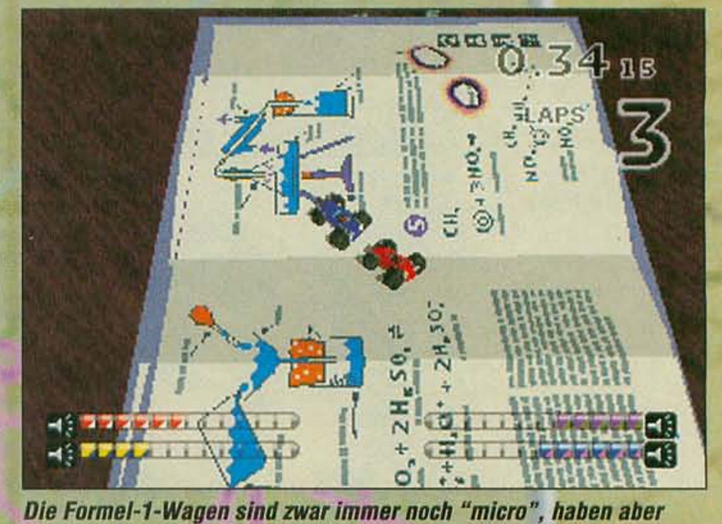
Im Vorfeld der Herbst-ECTS haben wir keine Mühen gescheut und uns schon mal ein wenig auf der Insel umgeschaut. Auf den nächsten zwei Seiten erfahrt ihr, was Codemasters gerade so ausheckt.

Das absolute Highlight ist natürlich die 32-Bit-Version von Codemasters' berühmt-spaßigem Multi-Player-Racing-Hit "Micro Machines". An "Micro Machines V3" arbeiten deshalb momentan auch verstärkt die meisten der ca. 30 jungen Programmierburschen. Laut Release-Plan soll die MMV3-Master-CD zumindest für die Playstation noch vor Weihnachten an Sonys Preßwerk in Österreich gehen. Die Saturn-Konvertierung gestaltet sich schwierig, da Segas Hardware keine viereckigen Polygone darstellen kann wie die Playstation, und deshalb alle Polygone, aus denen die Fahrer, Gegenstände etc. zusammengesetzt sind, mit einem Editor per Hand (am PC) auf Dreieckgröße "runtergestutzt" und dann wieder ins Spielprogramm eingebaut werden müssen. Bis zu acht Fahrer können hier per Multitap-Link gleichzeitig antreten und versuchen, einander aus dem Bildschirm zu drängen, um auf diese Art Gewinnpunkte einzustreichen (die 16-Bit-Versionen beinhalteten im Vergleich "nur" einen Vier-Spielermodus). Doch trotz leistungsfähigerer Hardware sind acht Mitspieler programmiertechnisch kein Kinderspiel. Damit kein merkbarer Slowdown beim Party-Play eintritt, darf das Ausmaß der Fahrzeuge eine bestimmte Polygon-Anzahl nicht überschreiten. Bei nur vier Fahrern hätten die Micro-Flitzer wesentlich detaillierter ausgeschaut. So mußte ein Kompromiß gefunden werden, damit vor allem die größeren Fahrzeuge in unterschiedlichen Modi nicht das eine Mal sehr realistisch und dann ungeheuer klobig aussehen. Vor acht verschiedenen Hintergrundkulissen findet das 3D-Rennen statt. Auf dem altbekannten Frühstückstisch umschippert ihr mal wieder angebrochene Orangensafttü-



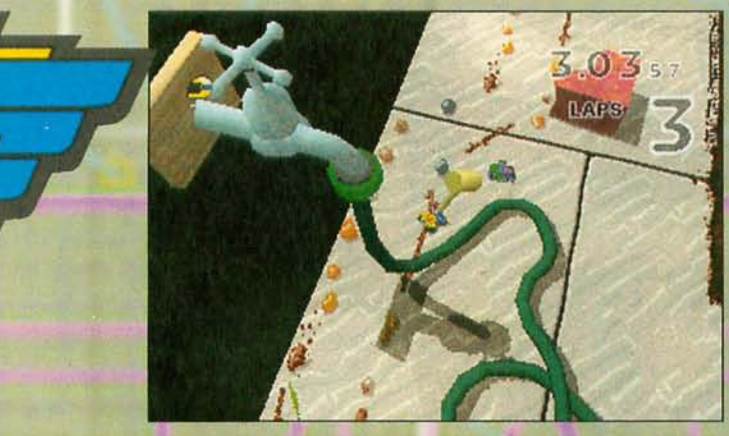
Insgesamt werden 40 Kurse geboten, inklusive schlafender Dalmatiner (wie süß)

Eine Heidenarbeit steckt hinter MMV3



Die Formel-1-Wagen sind zwar immer noch "micro", haben aber deutlich an Größe zugelegt. Die acht Chemie-Level sorgen für Lacher

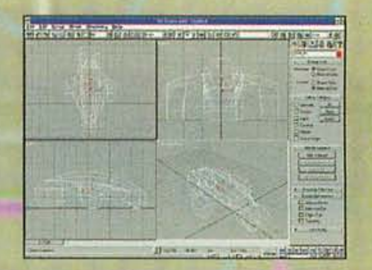


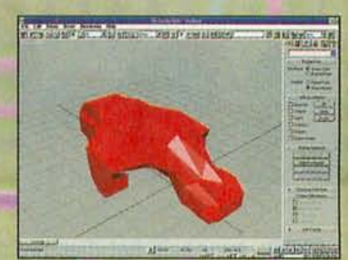


Im Garten hat auch der fette Render-Frosch sein Zuhause



Das Frühstückstisch-Level protzt mit völlig anderen Tischdeckenmustern





Neue Fahrzeuge wie dieses Advanced-Mobil oder der Camping Bus werden am PC mit "3D-Studio" gerendert

ten oder benutzt Cornflakes-Packungen als Rampen. Neu sind dagegen z.B. sämtliche Gartenlandschaften mit mutierten Fröschen und Giganto-Libellen, die Eure Bahn kreuzen oder die Chemielabor-Level. Hier überfahrt ihr an einer Stelle auch eine Periodensystemtabelle, die auf den ersten Blick wie die aus dem Chemieklassenraum aussieht. Pausiert ihr das Spiel an dieser Stelle aber und schaut genauer hin, werdet ihr feststellen, daß die schrägen Programmierer einige Gags am Rande untergebracht haben. Unter den meisten Abkürzungen steht zwar tatsächlich der korrekte Name (wie z.B. Ba = Barium), viele Abkürzungen sind allerdings auch "gefälscht" (Bi = Biscuit, usw.) Die herausragendste Neuerung sind jedoch die unterschiedlichen Waffenarten (Minen, Homing Missiles...), die ihr in den einzelnen Leveln im vorbeifahren mitnehmen könnt. Für sämtliche Redaktionsmitglieder hat *Micro Machines* in der Kategorie der spaßigsten Mehrspieler-Spiele (Bomberman und Mario Kart einmal ausgenommen) zwar schon immer einen der ersten Ränge in den persönlichen Hitlisten eingenommen, nur das gegenseitige Abschießen hat bisher einfach noch gefehlt. Als Tribut an die "ernsten" Rennspiele darf man wahrscheinlich die Zusatzautos sehen, die ihr Euch im Wettkampfmodus verdienen könnt. *ds*

Micro Machines Military

Mit einer Military-Version (ihr könnt eure Gegner wie bei MMV3 durch gezielte Schüsse von der Fahrbahn verbannen) verabschiedet sich Codemasters endgültig aus der 16-Bit-Arena. Ob sich die Anschaffung für MD-Besitzer noch lohnt (Strecken-Editor ist nicht mehr enthalten – dickes Minus) oder man sein Geld nicht besser in neue Hardware investiert, ist eine Frage des Süchtigkeitsgrades. Im Prinzip spielt sich das dritte Sequel genauso wie die Vorgänger. In der Cartridge selbst ist wieder ein Vierspieleradapter integriert (Spieler 3 und 4 stöpseln dabei ihre Joypads direkt am Modul ein). Beim Party-Mode kann sogar die doppelte Anzahl Leute mitspielen, nur müssen sie sich dann je ein Joypad teilen. Das Waffen-Feature ist ein Vorgriff auf die 32-Bit-Version, wohingegen die Arena-Kämpfe, eine Art Survival-Mode mit vier Teilnehmern, völlig neu sind. Sehr geschickt gemacht, Codemasters! Damit hält sich das Gefühl "Billige Fortsetzung" vs. "Innovativer Nachfolger" gerade so die Waage.



Modulfabrik

Was bei Nintendo-Lizenznehmern undenkbar wäre, wurde für eine Handvoll Sega-Third-Parties Anfang der '90er Realität: die eigene Cartridge-Produktion. Das ist, abgesehen von Segas 16 Bit-Marktführerschaft in England, auch der Hauptgrund, warum *Codemasters* hierzulande den wenigsten Videospielern (da mehrheitlich Nintendo-treu) ein Begriff ist. Mit guten Produkten fürs Mega Drive konnte unter diesen Bedingungen einfach wesentlich mehr Geld verdient werden, als mit Nintendo-Spielen. Wer sich jetzt allerdings im Geiste eine immens teure High-Tech-Fabrik mit Reinsträumen und solchem Schnickschnack irgendwo in der englischen Pampa vorstellt, der hat genauso geirrt, wie wir. Von außen sieht die ca. 30m x 30m große Halle eher aus wie ein besserer Geräteschuppen. Aber auch innen ist auf den ersten Blick keine Spur von High Tech zu erkennen. Ganze sechs Arbeitskräfte sind damit beschäftigt Platinen zu ätzen, in Handarbeit Widerstände, ROM-Bausteine etc. auf die Rohplatinen zu stecken, das Plastikgehäuse zuzuschrauben und den passenden Aufkleber außen draufzukleben. Jedes einzelne Modul wird daraufhin noch manuell in ein Testgerät gesteckt, um nahezu 100%-ige Reklamationsfreiheit zu gewährleisten. Kaputte (oder zurückgesandte) Module werden wieder von Hand in ihre Bestandteile zerlegt und die guten Zutaten recycled. Wer hätte das gedacht?


Besser als arbeitslos zu sein



Formula 1 Demo-CD





Bei kaum einem anderen Spiel kann man derart geniale Replays genießen

Psygnosis hat diesmal die Spendierhosen an und läßt 1500 Playstation-CDs mit einem spielbaren "*Formula 1*"-Demo springen. Um an die begehrte Rennscheibe zu kommen, füllt ihr einfach die eingeheftete Postkarte aus, klebt 80 Pfennige (in Briefmarken bitteschön) drauf und schmeißt das Ganze in den nächsten Briefkasten. Die Verteilung der CDs läuft nach dem Motto "Wer zuerst kommt, fährt zuerst". Damit alle gleiche Chancen haben, gelten nur Karten, deren Poststempel den 26.09.1996 oder ein späteres Datum aufweisen. Sonst würden die CDs ja ausnahmslos an die Abonnenten gehen, gelle?. Einsendeschluß gibt's dabei keinen, wenn die Demos weg sind, sind sie eben weg. Da wünschen wir doch einfach mal viel Glück.



Bei Formula 1 hat sich der Ankauf der teuren Formel-Eins-Lizenz wirklich gelohnt



Mit dem kostenlosen Demo könnt ihr selbst das Fahrverhalten und die Spielbarkeit abchecken



Dieses Bild hat Seltenheitswert. Die Draufsicht gibt's in der Endversion nicht mehr.



In Formula 1 gibt es eine [illegible] Effekte

FIRO & KLAWD

Gibt es vielleicht ein neues "Dynamisches Duo"? Auf Messefotos ließ BMG *Firo & Klawd* ja schon recht interessant aussehen. Um was es genau geht, war aber auf der E3 noch nicht zu ermitteln.

New Yak City (oder der "Big Avocado", wie sie von manchen genannt wird) hat eine hohe Kriminalitätsrate – worüber sich allerdings niemand besonders aufregt. Die Geschäftsleute hauen die Kunden übers Ohr, die Mafia die Geschäftleute. Alles läuft also ganz normal. Der Straßenkater Klawd arbeitet schon länger als Kurier für den Krokodil-Mob. Und er ist ein guter Kurier, der immer liefert und niemals Fragen stellt. Eines nicht ganz so schönen Tages geht aber eine von den Kisten auf, die er andauernd durch die Stadt schleppt. Zum Vorschein kommt Geld, viel Geld. Klawd zweigt sich ein kleines Bündel ab und erfüllt sich damit seinen Jugendtraum: Er kauft sich eine High-Tech-Zwille. Im selben Laden ist zu der Zeit auch Firo, der alte Orang-Utan-Cop. Als er sein Wechselgeld bekommt, checkt er sofort, daß Klawd mit Falschgeld unterwegs ist. Er schleift den Straßenkater aufs Revier – und kriegt einen Bombenanpfiff von seinem Boß, weil der eigentliche Gangsterboß noch immer frei rumläuft. Weil nur Klawd ihn zum großen Chef führen kann, werden die beiden wohl oder übel Partner. Ihr steuert das Duo also durch die Stadt, die in 21 Level unterteilt ist. Einige davon sind "Schießbuden"-Level, in denen ihr per Fadenkreuz auf hinterhältige Gangster ballert. Die meisten Level sind jedoch vorgerenderte Szenarios in isometrischer Perspektive. Spielt ihr solo, watschelt der inaktive Charakter hinter euch her und gibt euch Deckung. Mit einem Tastendruck könnt ihr zwischen den beiden Helden umschalten. Zockt ihr im Duett, übernimmt jeder eine Spielfigur. Dann dürft ihr's auch unter euch austragen. Unterwegs findet ihr immer wieder Waffen, Munition, hochnützliche Verbandskisten und sogar gelegentlich ein Extraleben. Bei den vielen (und vielfältigen) Feinden ist ein wenig Medizin nie verkehrt. *Firo & Klawd* ist vollgestopft mit kleinen Wortspielchen (in Englisch) und Insider-Gags. Ich habe auch schon durch Zufall eine extrem praktische Abkürzung entdeckt, mit der man einige Level überspringen kann. Ob dieser Shortcut auch in der Endversion enthalten sein wird, weiß noch niemand. Deshalb darf ich auch nix verraten (schmoll...). Wie es sich für einen Straßenkater gehört, ist Klawd natürlich supercool, und wie es sich für einen alten richtigen Cop gehört, ist Firo völlig abgebrüht. Zum coolen Ambiente gibt's natürlich auch den passenden Sound: Feine Hip-Hop-Instrumentals halten eure Füße garantiert in Bewegung. Vor dem Spiel und zwischen den Leveln wird insgesamt eine halbe Stunde witziger FMV-Sequenzen gereicht. Die Playstation-Version von *Firo & Klawd* soll noch im November fertig sein. Eine Saturn-Umsetzung ist noch nicht auszumachen. js

Firo und Klawd mischen eine Bar auf (und das ohne Waffen)

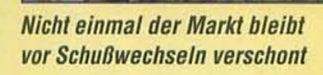


Klawd, Zunge rein!



In den "3D-Stages" ballert ihr per Fadenkreuz auf Unholde





Nicht einmal der Markt bleibt vor Schußwechseln verschont



Die CTW ein Waffenmagazin? Ist wohl einer der Insider-Gags.

DISRUPTOR

Nach unserem kurzen E3-Preview durften das S.T.A.R.-Team Rob und Ralph nun ausführlich Universals 3D-Psycho-Shooter Disruptor antesten: Durchladen und los!

Als Mitglied der elitären Lightstormer-Truppen führt euch dieser fetzige 3D-Shooter auf heiß umkämpften Szenarien in die Schlacht gegen die Erzfeinde der New-Solar-Regierung. Wie bei Spielen dieser Bauart inzwischen üblich, dürft ihr aus einem Arsenal dickster Wummen wählen, um den Aliens ihre Invasionsgelüste aus der Birne zu blasen. Neben verläßlichen Begleitern wie Plasmakanone, Maschinenpistole oder Super-Shotgun, findet ihr in den dunklen Winkeln der sieben Level unserer Vorversion auch Waffen mit ultimativer Durchschlagskraft, die allerdings nur zum einmaligen Gebrauch bestimmt sind. Allein mit der Beherrschung der Knarren ist es jedoch bei *Disruptor* bei weitem nicht getan. Da Nachschub in Form von kostbarem Lebenssaft und Patronen äußerst rar gesät ist, muß unser Held durchgehend Trick Nr.2 anwenden: Psychische Energie. In zählbare Einheiten unterteilt, verschießt ihr Energiestrahlen wie normale Patronen auf anrückende Feinde. Bei Treffern zapft ihr deren psychische Energie ab, die für einige Sekunden zum Aufsammeln bereit liegt. Somit könnt ihr eure eigene Energie fleißig aufstocken und für verschiedenste Zwecke verwenden, die ihr nach und nach lernt (sprich in jedem Level eine neue Fertigkeit). Ob zum Anzapfen, als Schocker, als Psycho-Bombe oder als Heilkraft: Psycho-Energie ist vielseitig einsetzbar. Die optimale Angriffstrategie setzt sich demnach aus einer Combo-Attacke zusammen: Zunächst einen Energy-Blast rauslassen, damit ist der Gegner kurzzeitig geschockt, verliert zudem eigene Energie und

Ohne Einsatz von Psycho-Energie beißt ihr spätestens bei den Terminatoren auf Granit



Im Nebel der Chemiefabrik pirschen sich die Gegner heran. Der Antarctica-Level bietet fiese Zwei-Fronten-Schußwechsel



Diese gnomartigen Monster schießen ohne Vorwarnung









Die Lichteffekte im Eislevel: phänomenal gut gelungen!



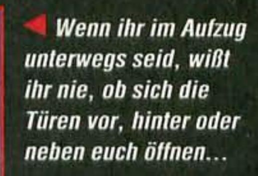
In jedem neuen Level könnt Ihr Eure Psycho Energie vielfältiger einsetzen

Die kleinen Robbies verarbeitet ihr mit nur einem Shotgun-Schuß zu rauchenden Blechhaufen

ihr könnt ihn mit euren Schußwaffen schneller erledigen. Hört sich einfach an, aber im Eifer des Gefechts mit acht belegten Buttons schaut's natürlich anders aus. Zumal die Gegner sehr intelligent programmiert wurden. Haben euch etwa Roboterdrohnen einmal erspäht, verfolgen sie euch gnadenlos, egal wieviele Gänge und Schluchten ihr auch zurückrennt. Ein anderer Gegnertypus versteckt sich kurz, nachdem er getroffen wurde und wartet, bis ihr aus eurem Versteck kommt, um dann nochmal zuzuschlagen. Bei derartigen Aktionen sorgt dann auch die Musikbegleitung für zusätzliche Adrenalinstöße. Wenn ihr euch in ein hitziges Gefecht, d.h. gegen starke Gegner oder einen Zwei-Fronten-Schußwechsel stürzt, nimmt der eigens von den Universal-Sound-Studios kreierte Sound automatisch an Dramatik zu. Bei den einzelnen, auf SGI-Rechnern entwickelten Leveln (die Endversion wird 13 Stück enthalten) hat die filmerfahrene Crew von Imsoniac Games Inc. aus Hollywood dann alle Register ihres Könnens gezogen. Sowohl vom Erscheinungsbild als auch vom Design schauen die Stages besser aus, als alles bisher Dagewesene in diesem Genre auf der Playstation, mit Ausnahme von einzelnen Levels in Alien Trilogy vielleicht. Wunderschöne, düstere Texture-Maps auf weichen Bodenwellen in der chemischen Aufbereitungsanlage wechseln sich da mit kantigen, blauweißen Polygon-Eiskristallen in der Antarctica-Zone oder tollen Lava-Spiegeleffekten im Bergwerk ab. Für die fertige Version versprechen uns die Entwickler noch knapp 25 Minuten Real-Filmsequenzen aus den Studios der Universal Television Group, die die Story zwischen den Leveln erzählen. Liegt eigentlich auch ziemlich nahe, wenn man schon mal in Hollywood ist. Alles in allem schaut *Disruptor* nach einem 3D-Shooter der Güteklasse 1A aus, den sich Playstation-Fans des Genres unbedingt vormerken sollten. Ladet schon mal eure Cyber-Shotgun durch! Eine Saturn-Version ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht geplant. *rk/rz*



Diese Biester verfolgen euch bis in euer (oder ihr!) Grab



Wenn ihr im Aufzug unterwegs seid, wißt ihr nie, ob sich die Türen vor, hinter oder neben euch öffnen...

150% Life und 100% Psycho-Energie: Klasse!



Sehen gefährlich aus, sind aber (relativ) harmlos



Alle Stages sind akustisch schockermäßig untermalt



Pandemonium!

Crystal Dynamics faszinierendes 3D-Jump'n Run Pandemonium war einer der Geheimtips der E3 in Los Angeles



Auch die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet

Der Becher mit dem Fächer hat den Wein gut und rein!





Oben: Die Spinnen bewegen sich fast so schön wie die aus Resident Evil



Der Typ schmeißt mit Lehm und läßt mich nicht vorbei



Jede Berührung eines Gegners kostet euch ein Herz



Fargus der Narr ist ein echter Springinsfeld

Erst Anfang 97 soll *Pandemonium* für die Playstation erscheinen, trotzdem erhielten wir eine sehr frühe Vorversion, die bereits die interessanten Aspekte dieses Jump'n Runs erkennen läßt. Die Entwickler haben viel Zeit in die Optimierung der Kameraführung investiert, die dem Geschehen absolut fließend folgt und dem Spieler immer den optimalen Überblick über die nähere Umgebung vermittelt. Die über 20 Level bieten grafisch und spielerisch viel Abwechslung, die zahlreichen Gegner wurden detailliert und realistisch animiert, unter anderem trefft ihr auf kleine Flugsaurier, riesige Spinnen und fleischfressende Pflanzen, die ihre Verwandschaft zu den Kollegen aus Mario 64 nicht leugnen können. Zwei ungewöhnliche Charaktere stehen euch zur Auswahl – Fargus, der leicht verrückte Hofnarr, und Nikki, ein weiblicher Zauberlehrling.

Mehr dürfen wir Euch noch nicht verraten, der erste Eindruck von *Pandemonium* war jedoch sehr positiv. Die Zeichen am unteren Bildschirmrand der Screenshots sind übrigens Koordinaten-Angaben der Programmierer, die in der fertigen Version natürlich fehlen werden. rz



In der Eiswelt behindern starke Winde euer weiterkommen

Die Hard Trilogy

Als Pixel-Willis durchspielt ihr in Die Hard-Trilogy drei knallharte Terroristenszenarios, gespickt mit gnadenloser Gewalt und skrupelloser Zerstörung.

Rolltreppen fahren ist gefährlich

Seit unserem Preview in der März-Ausgabe ist *Die Hard Trilogy* herangereift und steht kurz vor dem Verkaufsstart. Wie euch bereits bekannt sein dürfte, befinden sich drei unterschiedliche Spiele auf der CD, die Ihr jederzeit getrennt anwählen könnt. Das erste Spiel "Die Hard" entfaltet sich in einer isometrisch dargestellten 3D-Perspektive. Euer Ausgangspunkt ist die Parkgarage des Nakatomi Plaza-Towers. Von dort aus ballert ihr euch über zehn Stockwerke den Weg frei, befreit Geiseln, entschärft Bomben und terminiert Terroristen. Alle Stockwerke werden automatisch auf einem kleinen Radarschirm kartografiert. Geiseln und Bösewichte seht ihr als verschiedenfarbige Punkte, die zwecks Überraschungsmoment nur in unmittelbarer Nähe sichtbar werden. Neben coolen Digi-Sprüchen eines Bruce-Willis-Stimmenimitators sind grafische Spezialeffekte das Highlight dieser Sequenz. Kommt ihr z.B. einer Wand näher, wird diese transparent und ihr seht alles, was sich im Inneren des Raumes befindet. Im zweiten Part "Die Hard 2" dürft ihr Virtua-Cop-like mit Lichtpistole oder Joypad auf Ganovenjagd gehen. Im Vergleich zu Segas Ballerorgie wirkt die texturierte Umgebung (Schauplatz ist das Dulles-Flughafengebäude von Washington) viel realistischer und detailverliebter. Fast alles auf dem Bildschirm darf zerstört werden: Fensterscheiben und Monitore zersplittern, Getränkeautomaten explodieren und ganze Räume stürzen in sich zusammen. Ab und an tauchen durchschlagendere Waffen (Granaten, Schnellfeuergewehre, Shot-Guns etc.) und Munitions-Magazine auf, die ihr durch einen gezielten Schuß in euren Besitz bringt. Im dritten Part "Die Hard with a Vengeance" braust ihr mit verschiedenen Fahrzeugen durch die Straßen von New York, um unter Zeitdruck Bomben aufzuspüren und sie auf ungewöhnliche Weise (durch rammen) zu entschärfen. Ein Kompaß gibt euch dabei Aufschluß über den Standort der explosiven Behälter. Störender Gegenverkehr und lahme Passanten werden bei der nervenaufreibenden Jagd gnadenlos aus dem Weg geräumt. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Eines steht fest: *Die Hard-Trilogy* ist sicher nichts für zartbesaitete Spielernaturen, die sich vom Anblick einer ganzen Menge Pixel-Blut abschrecken lassen. Gnadenlose Action-Szenarios und der geballte Einsatz von Feuerkraft rütteln unentwegt an den moralgestärkten Nervenenden. Das Gewissen mal beiseite geschoben, erwartet euch ein herausragendes Machwerk der Shooting-Geschichte. *ws*

Volltreffer: McClane (alias Bruce Willis) kennt keine Gnade

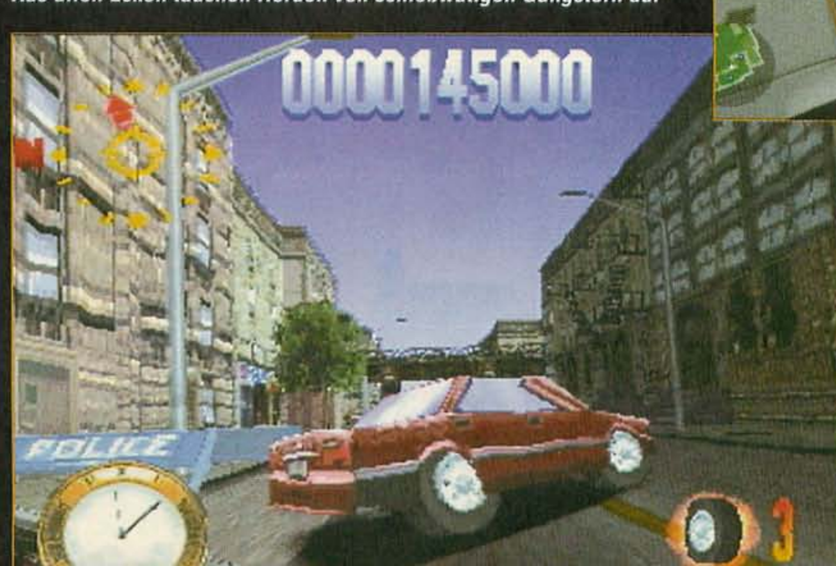


Anvisiert: Digi-Gesichter sorgen bei der Virtua-Cop-Sequenz für knallharten Realismus



Aus allen Ecken tauchen Horden von schießwütigen Gängstern auf

Via Transparenteffekt kommt ihr den Geiselopfern auf die Spur



Frei nach dem Motto: Ich geb´ Gas, ich will (Mords)-Spaß!

Nintendo SPECIAL

Das Interesse an den 32-Bit-Konsolen und dem Nintendo 64 ist nach wie vor ungebremst. Für Nintendo ist allerdings das Super Nintendo noch lange nicht tot. Bei dem großen Angebot an genialen 16-Bit-Spielen sollte es auch für die Super-Nintendo-Besitzer so sein. Außerdem wird immer noch für Nachschub gesorgt.

Bei Nintendo wird man stets freundlich empfangen. Heißen Dank an Hans Kohrs (mit roter Krawatte) für seine außergewöhnliche Gastfreundschaft.

Folgende Situation häuft sich in letzter Zeit: Das Telefon klingelt und ein Hersteller (in diesem Fall Hans Kohrs von Nintendo) ist am Rohr. Es gäbe neue Spiele zu bewundern. Dann folgt gewöhnlich das große "aber". Man hätte nur ein Exemplar und könne es leider nicht außer Haus geben. Also muß der Redakteur in den sauren Apfel beißen und den Hersteller besuchen. Das bedeutete für Jan mal wieder 800 Kilometer Autobahn, aber es hat sich doch gelohnt.

Terranigma

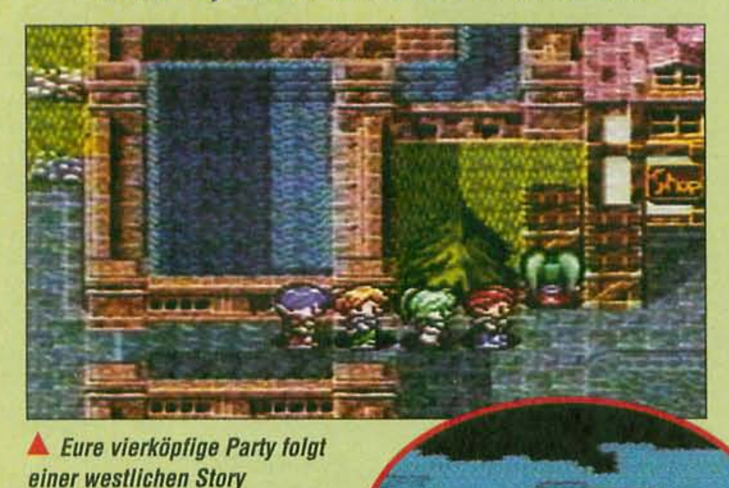
Der mutmaßliche Weihnachts-Hit für das Super Nintendo ist ein mehr oder weniger offizieller Nachfolger von *Zelda 3*. So finden sich etliche Parallelen sowohl im Gameplay, als auch im Spiel-Design von *Terranigma*. Das Ganze ist ein Action-Adventure, in dem ein kleiner Junge durch ein Mißgeschick alle Bewohner seines unterirdischen Dorfes einfriert. Um diesen Schaden wieder auszubügeln, schlagt ihr euch durch fünf verwunschöne Türme, durch deren Bewältigung die fünf Kontinente wiedererschaffen werden. Kämpfe mit Gegnern laufen in Echtzeit ab, wobei allerdings wie in einem Rollenspiel die abgezogenen Hitpoints im Kampf angezeigt werden. Mit einer großen Waffenauswahl und einigen Special-Moves ist auch für Action-Freunde etwas geboten. Auch läßt sich euer Charakter durch ausgiebiges Monsterverkloppen trainieren. Außerdem hinterläßt fast jeder besiegte Feind etwas Geld, das ihr dann für magische Kristalle, Waffen oder Heilung ausgebt. Der Held trägt stets eine Schachtel bei sich, in die er sich verkriechen kann. In dieser Schachtel befinden sich vier Räume, in denen ihr Waffen, Magie, Panzer und Zauberedelsteine verwaltet. Zusätzlich habt ihr in der Schachtel den Kartenüberblick und erhaltet auch einen kompletten Bericht über euren Zustand. So folgt ihr der fantasiereichen Geschichte, bis ihr (wie in *Zelda*) nach der Erledigung des fünften Turms endlich auf der verwüsteten Oberwelt landet. Dort beginnt dann auch die eigentliche Weltrettung. Speicherpunkte findet ihr im Dorf in eurem Haus und auf der Oberwelt eher willkürlich verteilt. Seid ihr nämlich einmal im zweiten Teil des Spiels, gibt es kein Zurück ins Dorf mehr. Zum Ausprobieren stehen euch drei Speicherplätze zur Verfügung. Enix hat sich offensichtlich mächtig ins Zeug gelegt, um *Terranigma* so gut wie *Zelda 3* zu machen. Euch erwarten spannende Szenen, knifflige Rätsel und stellenweise tolle grafische Effekte. Die deutschsprachige Version von *Terranigma* soll auf jeden Fall bis Weihnachten in den Regalen stehen.



Ihr werdet mit einer schönen Story unterhalten. Rechts: Der Held kann springen

Auf der Oberwelt wird's so richtig ungemütlich

Lufia 2, Rise Of The Sinistrals



▲ *Eure vierköpfige Party folgt einer westlichen Story*

Euer Schiff kann sowohl fliegen als auch tauchen ▶

In der Leserpost finde ich immer wieder Klagen über das magere Angebot an deutschen oder englischen Rollenspielen. Mit *Lufia 2* für das Super Nintendo kann demnächst Abhilfe geschaffen werden. Als Bestandteil der *Mystic Quest*-Serie bedient *Lufia 2* die Rollenspielfans mit deutschen Bildschirmtexten. In der Machart ähnelt *Lufia 2* von Natsume *Final Fantasy 3*. Das Spiel an sich ist von der Geschichte her eher westlich orientiert und so auch für uns leichter verständlich. Ihr führt eine bis zu vierköpfige Party durch das komplexe Rollenspiel und löst massenhaft Rätsel sowie Konflikte mit Monstern. Konfrontationen sind auf der Oberwelt nicht vorhersehbar, da Feinde hier nicht angezeigt werden. Tummelt ihr euch in einem Gebäude oder Verlies, ähnelt das Szenario einem Action-Adventure, wobei Kämpfe allerdings nach wie vor in Rollenspielmanier Zug um Zug stattfinden. Es finden sich viele interessante Ideen in diesem Spiel. Im späteren Spielverlauf steht euch beispielsweise auf der Oberwelt ein Schiff zur Verfügung, das sich auch als U-Boot und Luftschiff einsetzen läßt. Außerdem könnt ihr "Kapselmonster" halten. Diese zuerst mickrigen Viecher lassen sich mit nicht mehr benötigten Ausrüstunggegenständen füttern und so bis zu vier Stufen stärker machen. Im Kampf stehen sie euch dann hilfreich zur Seite. Ebenso nützlich ist das Feature mit dem "Wut-Level". Wenn einer von euch eins auf die Mütze kriegt, wird er sauer und dadurch wieder etwas stärker. Eure Party-Mitglieder wechseln im Spiel des öfteren und es gibt auch Gleichgesinnte mit wirklich schlechtem Charakter. Mit wunderschöner Musik und feinen Zwischensequenzen erzeugt *Lufia 2* eine hübsch mystische Stimmung. Das Spiel ist zwar komplex, erzählt aber eine geradlinige Geschichte. Verwöhnte Rollenspieler werden wohl Anstoß daran nehmen, daß sich verzweigende Handlungsstränge fehlen. Für Einsteiger ist das Modul mit seiner ausführlichen Anleitung und dem "Einführungskurs" (ein alter Mann führt euch durch ein Trainingsszenario) aber sicher hochinteressant, zumal es auch eine Option enthält, mit der ihr eure Party automatisch optimal ausrüsten könnt. Das Spiel verwaltet vier Spielstände, was bei dem Umfang (wer's auswendig kennt, braucht etwa 30 Stunden zum Durchspielen) auch nötig ist. *Lufia 2* soll zwei Monate nach *Terranigma* erscheinen. Es kann also bis Anfang '97 dauern.



Kapselmonster dienen als Müllschlucker und helfen euch im Kampf

Unten: Die Kampfmagie wurde bombastisch in Szene gesetzt

In Gebäuden sind Feinde sichtbar

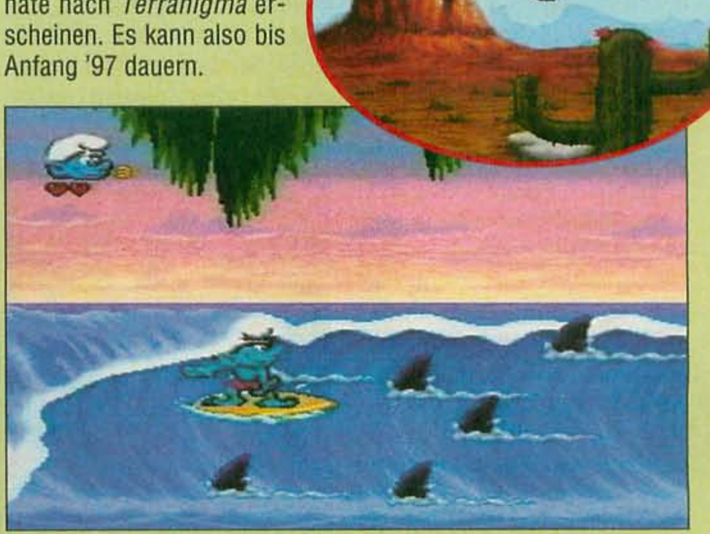
Bei Kontakt wird dann auf den gewohnten Kampfbildschirm umgeschaltet

Die Schlümpfe Reisen Um Die Welt

Super-Nintendo-Titel Nummer Drei ist ein klassisches Jump'n'Run. Zwei neugierige Schlümpfe zerstören aus Versehen einen Teleport-Kristall, der die beiden zusammen mit Kristallfragmenten über die ganze Welt verstreut. Ihr entscheidet euch, ob ihr Schlumpfine oder den Neugierschlumpf steuert – und schon geht's los. In jedem Level gilt es, zehn Kristallstücke einzusammeln, die freilich meist nur schwer erreichbar sind. Eure Aktionen sind Laufen, Springen, Ducken und Treten. Per Knopfdruck legt ihr aber auch einen Sprint oder einen Weitsprung hin. Oft ist etwas Hirnschmalz erforderlich, um herauszufinden, wie ihr an ein Kristallstück herankommt.



Der Angelschlumpf beschmeißt euch mit Tiefkühlfisch



Beim Surfen müßt ihr Haien und Vögeln ausweichen



Auch unter Wasser werdet ihr mit feiner Grafik verwöhnt



Vorsicht! Der Duell-Modus birgt extreme Suchtgefahr.

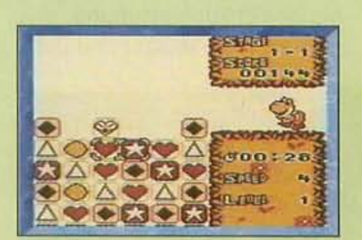


Im Bergwerk könnt ihr zum Schrumpf-Schlumpf werden

So trefft ihr beispielsweise im Indianer-Reservat auf einen Geier, der einen Topf trägt. Über einen Kaktus und einen weiteren Vogel müßt ihr auf den Geier springen, worauf dieser den Topf fallen läßt. Nun noch ein Tritt *an den* Topf und ein Kristallstück erscheint. Die Grafik ist zwar ganz nett bunt, man merkt aber schnell, daß die Entwickler etwas mehr Wert auf durchdachte Spielbarkeit gelegt haben. Mit vielen gut getimeten Sprungkombinationen findet ihr gelegentlich auch Schlüssel, von denen ihr drei für einen Bonus-Level benötigt. So tummelt ihr euch durch 32 Level, die über die ganze Welt verstreut sind, zerhopst Feinde und sammelt die nötigen Klunker. Feindkontakte kosten je eins von vier Herzchen, danach ist ein Leben futsch. Entwickelt wurde *Die Schlümpfe Reisen Um Die Welt* von Infogrames. Ende September sollen sowohl die deutschsprachige Super-Nintendo-Version als auch die Taschenausgabe für den Game Boy fertig sein. Gerade für jüngere Spieler sind die Schlümpfe sicher ein interessantes Thema.

Tetris Attack

Schon wieder ein *Tetris*? Ja, auch Nintendo selbst ist mit dem Namen nicht ganz so glücklich. Viele werden nämlich schon beim Namen (und dem Gedanken an die x-te Umsetzung) das Interesse verlieren. Dabei ist *Tetris Attack* wirklich anders. Gut, es geht mal wieder um das Abbauen von Klötzchen, womit die Gemeinsamkeiten mit dem Ur-*Tetris* aber auch schon wieder erschöpft sind. Reihen aus sechs verschiedenen Steinen wachsen von unten nach oben in das Spielfeld hinein. Um das Geschehen zu beeinflussen, bewegt ihr eine "Klammer" über das Spielfeld, mit der ihr zwei benachbarte Steine horizontal austauschen könnt. Kommen drei oder mehr Steine mit gleichem Muster zusammen, werden sie gelöscht und darüberliegende Steine fallen in die Lücken. An den Spielmodi wurde nicht gespart. Es gibt das normale Spiel, bei dem ihr (bei steigender Geschwindigkeit) möglichst lange überleben müßt, einen Puzzle-Mode, einen zwei Spielermodus (auch gegen den Prozessor) und den "Clear the line"-Mode. Beim Puzzlen müßt ihr mit einer vorgegebenen Anzahl von Zügen alle vorhandenen Steine löschen. Im "Clear the line" erscheint bald eine Linie, die ihr unterschreiten müßt. Im Duell wird der Bildschirm geteilt und für Combos aus vier oder mehr Steinen bekommt der Gegner dicke Blöcke, die nur durch das Löschen angrenzender Steine in normale Klötzchen umgewandelt werden können. Gerade der Zwei-Spieler-Modus ist ein Mordsspaß, soviel steht jetzt schon fest. Allerdings muß ich gestehen, daß mich auch der Puzzle-Modus



Tetris Attack gibt's auch für Unterwegs

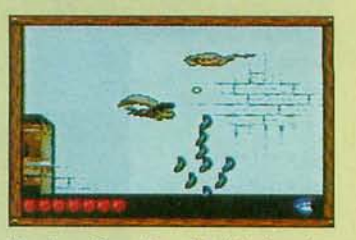
ziemlich schnell gefesselt hat. *Tetris Attack* ist schnell durchschaut, bis ihr die richtige Denke für dicke Kettenreaktionen habt, kann's aber ein bißchen dauern. Apropros "dauern": Ende Oktober ist der Marktstart für die Super-Nintendo- und die Game-Boy-Version.



Die ersten Puzzle-Level sind noch recht simpel – aber dann...

Donkey Kong Land 2

Für Affentreiber gibt's auch eine gute Nachricht: *Donkey Kong Land 2* für den Game Boy liegt in den Startlöchern. Die Entwickler haben sich bemüht, die Game-Boy-Umsetzung von *Diddy's Kong Quest* möglichst nah am Vorbild zu halten. Für euch bedeutet das fast identische Level, extrem feine Musikbegleitung, gerenderte Figuren und Umgebung und eine Speicheroption. Leider hat es das Huckepack-Feature (inklusive Partnerweitwurf) nicht in das kleine Modul geschafft. *Donkey Kong Land 2* läßt fast alle anderen Jump'n'Runs ganz schön blaß werden und ist für Handheld-Besitzer mit Jump'n'Run-Ambitionen sicher erste Wahl. Anfang Oktober soll's zu haben sein. *js*



Donkey Kong Land 2 ist eine der besten Umsetzungen überhaupt

Donkey Kong Country

Die TV Serie

In Frankreich wird zur Zeit ein Computertrickfilm produziert, der auch für uns Videospieler interessant sein dürfte. Wir haben einmal kurz hineingeschnuppert.

In unserer vorigen Ausgabe hatten wir allen Donkey-Kong-Fans eine Überraschung versprochen. Hier ist sie: Die *Donkey Kong* TV-Serie. Es ist zwar nicht, wie viele von euch erhofft haben dürften (hihi), das lang ersehnte *Donkey Cong Country 3* oder gar dessen Nintendo-64-Version, doch wenn man sich die Bilder betrachtet, scheint es nicht minder interessant zu sein. Die französische Computeranimationsfirma Medialab, die für die Produktion verantwortlich zeichnet, wandte bei dieser TV-Serie eine selbstentwickelte Methode der sog. Realtime-Animation an. Dabei werden anhand eines speziellen Grafikprogramms die Charaktere vorab im Computer generiert und danach mit den nötigen Bewegungen und Gesichtsausdrücken versehen. In diesem Fall wurde z.B. Donkey Kong in ein 3D-Gipsmodell geformt, das per Laser-Scanner in den Computer eingelesen wurde. Auf dem Bildschirm verleiht ihm der Computeranimator die nötigen grafischen und animationstechnischen Feinheiten. Also eine abgewandelte Art des Motion Captures. Erst viel später werden die Figuren durch Schauspieler in Echtzeit bewegt. Dabei verwendet man Peripheriegeräte wie Motion-Capture-Handschuhe, die die einzelnen Bewegungen des Puppenspielers getreu in Grafikdaten umwandeln. Die Zeiten, wo man Grafiken und Animationsabläufe komplett vorberechnen mußte, scheinen endgültig vorbei zu sein, zumal sich die Produktionskosten bei dieser Realtime Animations-Methodik auf etwa $15000 pro Minute belaufen. Also ein Viertel von dem, was eine herkömmliche Produktion kosten würde, ganz zu schweigen von der immensen Zeitersparnis. Zur Zeit sind 26 Folgen dieser TV-Serie geplant. Ob und wann sie in Deutschland zu bestaunen sein wird, steht leider noch nicht fest. *tet*



Fässer dürfen auch nicht fehlen!



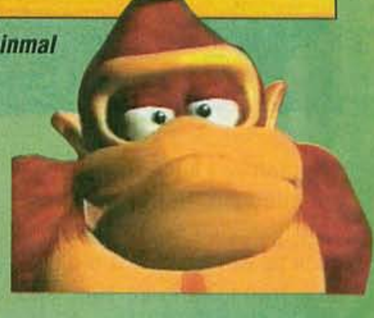
Das traute Heim des Kong-Clans, einmal in ihrer vollen Größe



Donkey und Didi Kong in ihrem Dschungel



Natürlich werden die Fernsehfolgen auch mit Stimmen versehen





King Kool hat es auf die Hütte von Kranky Kong abgesehen

Der krokodiloide König der Krokodile, grimmig wie immer



Neben drei Rennspielen stellen wir euch diesmal den ersten spielbaren Level von Contra – Legacy Of Wars vor, Konamis neuen Actionhit

Contra – Legacy of War

Vor kurzem besuchte uns Jürgen Fröhlich von Konami und überraschte uns mit einem spielbaren Level von *Contra – Legacy of War*, dem PSX-Nachfolger des legendären SNES-Hits *Super Probotector*. Natürlich präsentiert sich das neue Contra im 3D-Gewand, Gegner stürmen aus allen Richtungen auf euch ein. Der Level wirkte zwar grafisch etwas eintönig, doch es handelt sich ja um eine sehr frühe Demo-Version, das Spiel soll erst im Frühjahr 97 erscheinen. Immerhin ließen sich schon alle vier Charaktere anwählen, und die Feuerkraft der Waffen beeindruckte uns schwer. Das fertige Spiel soll einen Modus anbieten, der zusammen mit einer 3D-Brille für ungeahntes 3D-Feeling sorgt.





Die Straßenszene von Contra könnte farblich abwechslungsreicher gestaltet werden

Moto Toon 2

Der erste Teil blieb uns Europäern leider vorenthalten, doch von der Fortsetzung erhofft sich Sony anscheinend gute Verkaufszahlen, denn am 1. November wird *Moto Toon 2* in Deutschland veröffentlicht. Fünf Fahrzeuge stehen euch zunächst zur Verfügung, mit denen ihr über wunderschön gezeichnete Kurse rast. Wer die erste Runde schafft, erhält drei zusätzliche Renner und fünf weitere Rennstrecken. Euer komplettes Rennen seht ihr euch nochmal im Replay an, die schönsten Szenen lassen sich im Video-Editor sogar zusammenschneiden und speichern. Mit Zwei-Spieler-Modus und vielen weiteren Optionen gehört *Moto Toon 2* sicher zu den witzigsten Rennspielen für die Playstation.



Mit "getoonten" Autos und Motorrädern rast Ihr durch Toontown

Tokyo Highway Battle

Schon seit einiger Zeit gibt es *Tokyo Highway Battle* in Japan und den USA zu kaufen, daß auch ein Release in Europa geplant ist, hat uns doch etwas überrascht. Wie auch immer, es soll vor Weihnachten in deutschen Läden stehen, also berichten wir darüber. Ihr bestreitet in stinknormalen Automobilen Wettrennen auf Tokios Straßen. Auf jedem der zunächst drei Kurse fordert euch ein kesser Japaner auf, gegen ihn über Tokios Highways zu rasen. Die Entwickler haben sich anscheinend *Ridge Racer* zum Vorbild genommen, im Vergleich dazu wirkt *Tokyo Highway Battle* aber doch sehr langweilig. Es passiert viel zu wenig auf der Strecke, die meisten Kurven nehmt ihr ohne Probleme im Vollgas. Immerhin bietet der Body-Shop eine erstaunliche Auswahl an Zubehör, mit dem ihr euer Fahrzeug deutlich schneller machen könnt.



Zwischen den beiden Lastern komm ich gerade noch durch



Kurz nach links gezogen, Vollgas geben und wir führen

International Moto X

Motorrad-Fans fühlten sich bislang zu recht etwas *benachteiligt*, denn außer EAs *Road Rash* herrscht auf dem Gebiet der Biker-Spiele gähnende Leere. Im Oktober soll sich die Si-



Für den modisch bewußten Biker gibt's das Construction-Kit



Nach drei Runden an dritter Stelle, die beiden Führenden in Sichtweite

tuation etwas verbessern, denn Warner Interactive verspricht uns mit *International Moto-X* eine realistische Motocross-Simulation mit allen Schikanen. Mehr als 30 Rennstrecken auf vier Kontinenten stehen zur Auswahl, ihr tretet zu drei Spielmodi an, Training, Turnier und Time Trial. Im Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm dürft ihr sogar zu zweit durch die Schlammlöcher jagen. Entwickelt wurde Int. Moto X von Andrew Braybrooks Graftgold, einer Softwarefirma, die schon vor über zehn Jahren viele C64-Hits programmierte, darunter *Uridium* (die Oldies unter euch werden mit der Zunge schnalzen). Bei einem empfohlenen VK von unter 100 Mark kann sich sogar Wolfgang Int. Moto X leisten, obwohl er sich gerade erst eine Harley gekauft hat.

Last Dynasty

Mit *Last Dynasty* veröffentlicht Sierra vor Weihnachten neben *Nascar Racing* noch ein zweites PSX-Spiel und diesmal sogar in dem Genre, das Sierra On-Line berühmt gemacht hat, den Adventures. Allerdings geht Last Dynasty mehr in Richtung Action-Adventure und hat deshalb mit den erfolgreichen Serien à la Leisure Suit Larry oder King's Quest nicht viel gemein. Als Mel, Thronfolger von Symest 4, einem weit entfernten Planeten, fliegt ihr durchs Weltall, schießt euch durch Weltraumkämpfe, löst unterschiedlichste Rätsel und bewundert jede Menge Videosequenzen. Die PC-Version haben unsere Powerplay-Kollegen schon in ihrer Ausgabe 8/95 getestet – die Begeisterung hielt sich mit 65 Prozent Spielspaß in Grenzen. Aber wer weiß, vielleicht haben die Entwickler ja einiges verbessert, wir werden es spätestens beim Test erfahren, der in einer beiden nächsten Ausgaben folgen soll. *rz*

Bei so einer richtigen Weltraumschlacht fühle ich mich wie Darth Vader persönlich



Saturn auf der Überholspur: Mit Daytona Ch. Circuit Edition will man der Konkurrenz den Auspuff zeigen, und Action-Fans freuen sich auf EAs Soviet Strike.

Daytona USA Ch. Circuit Edition

Nach dem mit Lob und Kritik überschütteten Vorgänger hat sich Sega dazu entschlossen, ihrem Parade-Rennspiel eine Generalüberholung zu gönnen. Für die Programmierung des „Remakes" hat man das gleiche Team verpflichtet, das für die herausragende *Sega Rally*-Umsetzung verantwortlich war. Bei der Neuauflage wurden alle drei Original-Strecken komplett überarbeitet und fast gänzlich von dem peinlichen Pop-Up-Effekt befreit. Natürlich sind auch neue Rennkurse enthalten, deren genaue Anzahl noch nicht feststeht (Gerüchten zufolge sollen es um die fünf sein). Zudem wird darüber nachgedacht, einen Editor zu implementieren, mit dem ihr jederzeit eure eigenen Strecken kreieren könnt. Fest steht, daß es einen Zwei-Spieler-Modus geben wird, der wie bei *Sega Rally* auf einer Split-Screen-Lösung basiert. Für Solo-Fahrer hat man zum Ausgleich einen „Ghost-Mode" (ähnlich dem von Sega Rally) vorgesehen. Trotz einer höheren Grafikauflösung und größeren Detaildichte soll die Spielgeschwindigkeit mit 30fps (fps=Bilder pro Sekunde) durchgehend konstant bleiben. Neben dem Saturn-Lenkrad findet nun auch das neue *Nights*-Analog Pad gebührende Unterstützung. In einer der nächsten Ausgaben werden wir *Daytona USA Championship Circuit Edition* ausgiebig probefahren und euch darüber berichten. Ab November sollte die Remix-Variante in japanischen Ladenregalen stehen. Hierzulande werden wir uns bis Dezember gedulden müssen.



Als Gag dürft ihr auch aus dieser Perspektive Rennen fahren

Neben neuen Boliden werden in der Endversion auch vollkommen neue Rennstrecken enthalten sein

Steuerungstechnisch bleibt in der Circuit Ed. alles beim alten

Unser Sportwagen nach einem Crash

Soviet Strike

In der vorigen Ausgabe haben wir euch die Playstation-Version von Soviet Strike vorgestellt. Mittlerweile ist auch der Saturn-Apache bei uns gelandet. Wie es die Entwickler bereits angekündigt haben, gibt es (zumindest bis dato) keine Unterschiede zwischen den beiden Versionen festzustellen. Den Saturn-Piloten erwarten die gleichen fotorealistischen Landschaften, gefährlichen Missionen und Einsatzgebiete wie den Playstation-Pedanten. Euer Super-Apache-Helikopter kann bis zu vier hypermoderne Waffensysteme aufnehmen, mit denen ihr den kommunistischen Putschisten ordentlich einheizen dürft. Über 40 Einzelmissionen erwarten euch in der Endversion. Wenn alles klappt, könnt ihr euch also ab Oktober hinters Cockpit klemmen. *ws*

Die fotorealistischen Geländetexturen wurden ohne Abstriche auf Saturn-Format konvertiert. Unten: Unser Apache beweist seine Feuerkraft



Jedes Einzelobjekt besteht aus vielen kleinen Polygon-Teilen, was man hier deutlich sieht



Nun wandelt auch Acclaim auf 3D-Fighter-Pfaden und werkelt an einem Beat'em Up, das in der AD&D-Ravenloft-Welt spielt



Im aufwendigen Render-Intro konnte man schon alle 16 AD&D-Fighter begutachten. Insgesamt sollen bis zur Fertigstellung 64 verschiedene Waffen für die Riege auf die Silberscheibe gepreßt werden.



Der Recke mit der Megaklinge erinnert frappierend an Duke aus TohShinDen

Natürlich verlassen sich die Recken in der Advanced-Dungeons-and-Dragons-Welt nicht nur auf waffenlose Martial Arts, sondern führen scharfe Klingen und Zauberstäbe im besten ThoShinDen-Stil. In unserer Vorversion waren vier der insgesamt 16 Kämpfer schon anwählbar: Ein kleiner, flinker Kobold mit zwei Krummsäbeln und ein Magier mit beeindruckenden Flugleistungen vertreten den außergewöhnlichen Teil der Riege. Mehr aus der Standardecke stammen dagegen der blonde Hüne mit dem Zweihänderschwert sowie der weibliche Part in Form einer Elfin mit Kurzklinge. Die Fantasy-Krieger balgen sich dann wie bei TohShinDen in einer echten 3D-Arena, wobei man die Ausweich-Sidesteps in die Tiefe glatt 1:1 von Takaras Aushängeschild übernommen hat. Die genreübliche Ringbegrenzung wurde hier als eine Art magische Wand designt, von der ihr bei Berührung via elektrischem Schlag wieder Richtung Ringmitte katapultiert werdet. Mit Ketchup wird bis dato auch nicht gegeizt, die Gegnerschar haut euch selbst wenn ihr auf dem Bauch liegt noch den blanken Stahl ins Kreuz...Die Spielgeschwindigkeit erscheint noch etwas langsam, man hat das Gefühl daß die Kämpfer nicht alle Moves postwendend umsetzen, aber das wird sicher noch behoben. Laut Acclaim bestehen die einzelnen Charaktere aus durchschnittlich 4000 Texture-Map-Polygonen und werden zudem Gouraud-geshadet, was ein sehr realistisches Aussehen der Haudegen zur Folge hat. Zusätzlich wird noch eine Art Rollenspielmode integriert. Da können die Charaktere (sofern siegreich) Erfahrungspunkte sammeln und erhalten Zugang zu komplexeren Waffen und Special-Moves sowie extravaganten Combos. Auch ein Team Battle Mode für Freunde des Rudelprügelns soll noch eingebaut werden. Aller Voraussicht nach soll's noch vor Weihnachten für Saturn und Playstation veröffentlicht werden. *rk*

Rechts: Die mit Rechen fliegen lieber, statt zu gehen
Unten: Berührungen mit der Ringbegrenzung kosten Energie



Selbst am Boden wird noch gnadenlos nachgeschlagen

VÖLLIG AUFGELÖST

Es ist an der Zeit für etwas Aufklärung. Aufklärung darüber, wer bei unseren letzten Wettbewerben so alles gewonnen hat.

Laguna-Wettbewerb

Tausende von euch haben in der VIDEO GAMES 3/96 die schnuckelige Katt gesucht – und auch gefunden. Wir hatten die Kleine auf der Seite 27 in den Saturn-News (im Vampire Hunter-Kurzbericht) versteckt. Für Lars Becker aus Trier ist es ein bißchen blöd gelaufen. Er hatte sich das Laguna-Spiel *Lord Of The Rings* gewünscht. Dummerweise muß er sich mit dem ersten Platz und einem Nintendo 64 zufriedengeben. Die vier *Breath Of Fire 2*-Versionen gehen an Markus Küpper (Wuppertal), Sven Gerhke (Bremen), Marcus Wilken (Jever) und an Frerk (hieß das vielleicht "Frank"?) Michelsen aus Kleinvollstedt. Viel Spaß damit. Zehn weitere Laguna-Spiele nach Wunsch teilen sich wie folgt auf:

Tilo Franke, Ahlen
Bernhard Stöhr, Altomünster
Thomas Köhler, Neubrunn
Anna Gyr, Einsiedeln
Michael Tusch, Neu-Götzens
Oliver Ujma, Kerken
Andreas Leopoldsberger, Weinstadt
Sven Lieser, Kordel
Nico Harder, Schleswig
Regine Winkler, Pforzheim





DESCENT-QUIZ

Hüpfen wir gleich weiter zur Ausgabe 7/96. Hier haben wir euch ein Zahlenrätsel gereicht, bei dem ihr eine von drei *Descent*-Bomberjacken gewinnen konntet. In der Reihe 5, 11, 23, ??, 95, 191 fehlte natürlich die 47, nach dem Motto "letzte Zahl mal zwei und eins dazu". Gewonnen haben Sigrid Lang aus Heidenrod, Maik Niekaus aus Borgolzhausen und Claudio Conego aus Hannover. Herzlichen Naihrwißtschon! Wenn ihr die Klamotten habt, schickt uns doch mal einen Schnappschuß, damit wir uns ein Bild machen können, wie euch die Teile stehen.

BLITZ UMFRAGE

Wer in der Ausgabe 2/96 ausnahmsweise nicht über unsere Mitmachkarten hinweggeblättert hat, konnte durch schlichtes Ausfüllen und Einschicken unserer Blitzumfragekarte eine 32/64-Bit-Konsole nach seiner Wahl gewinnen. Mark Herke aus Mannheim hat die Gelegenheit beim Schopf gepackt und wurde auch glatt gezogen. Sein Wunsch ist uns Befehl.

VIDEO GAMES Blitzumfrage

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch. Eure Meinung ist uns wichtig!

Welche Konsolen besitzt Du?
- ☐ Playstation
- ☐ Saturn
- ☐ SNES
- ☐ MD
- ☐ 3DO
- ☐ andere

Welche Konsole willst Du kaufen?
- ☐ Playstation
- ☐ Saturn
- ☐ Ultra 64
- ☐ andere

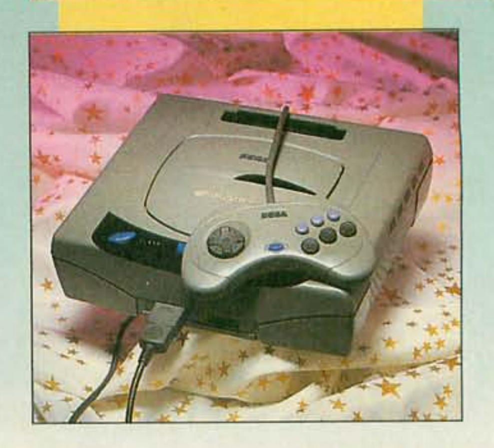
Welche Konsole hältst Du für die wichtigste?
- ☐ Playstation
- ☐ Saturn
- ☐ Ultra 64
- ☐ andere

Würdest Du Dir ein Heft nur für eine bestimmte 32-Bit-Konsole kaufen?
- ☐ ja
- ☐ nein

wenn ja, für welche?

____

Zu gewinnen gibt es eine 32/64 Bit-Konsole nach Wahl.



Höher, schneller, weiter

Jawoll, jetzt wird's interessant. Der Zwischenstand für diesen Monat bietet schon die ersten ernstzunehmenden Rekorde. Ich muß allerdings dazusagen, daß die diesmaligen Ergebnisse noch nicht überprüft und damit noch unverbindlich sind. Erstaunlicherweise teilen sich acht Teilnehmer den ersten Platz im Hochsprung und zwar mit 2,80m. Naja, wenn das so weitergeht, werden wir den Hochsprungsieger eben auslosen müssen. Die sonstigen Rekorde teilen sich derzeit auf zwei Teilnehmer (bzw. einen und ein Rudel) auf. Stefan Schwatzberger aus Berlin hält die Weltrekorde im Kugelstoßen mit 28,79m und im Diskuswurf mit 93,35m. Sämtliche weitere Bestleistungen inklusive der Bestpunktzahl wurden von Ján Spidus (und seinen Kumpels) aus der Slowakei eingesandt. Sie lauten wie folgt:

100m:	6,48sec (klingt doch etwas nach Schummeln...)
Weitsprung:	11,55m
100m Freistil:	37,44sec
110m Hürden:	7,86sec
Hochsprung:	2,80m (mal wieder)
Hammerwerfen:	110,15m
Dreisprung:	21,40m
Speerwurf:	113,57m
Stabhochsprung:	8,30m
High Score:	19220

Rob ist schon stinksauer, weil seine "tollen" Rekorde inzwischen nichts mehr wert sind. Die Rekorde von Ján Spidus liegen derart hart an der Grenze des Machbaren, daß er sich schon einmal mit dem Gedanken an einen Trip nach München befassen kann. Keine Angst, Ihr müßt beim Leistungsbeweis nicht die Rekorde wiederholen, aber wir wollen schon sehen, daß Ihr zumindest in die Nähe der Bestleistungen kommt. Wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet, ist der Wettbewerb bereits gelaufen. Wir werten derweil die Ergebnisse aus und kontrollieren die „Verdächtigen". Die endgültigen Gewinner geben wir dann in der VG 12/96 bekannt. *js*

WORLD RECORD

100m SPRINT	6.84	J.J
LONG JUMP	11.55	J.J
SHOT PUT	28.39	J.J
100m FREE STYLE	37.44	HEIHACI
110m HURDLE	7.86	HEIHACI
HIGH JUMP	2.80	KAZUYA
HAMMER	110.15	HEIHACI
TRIPLE JUMP	21.40	HEIHACI
JAVELIN	113.57	PLAYER1
POLE VAULT	8.30	HEIHACI
DISCUS	92.35	KAZUYA



Ján Spidus führt derzeit mit seinen Leistungen. Stefan Schwatzberger hält die Rekorde im Kugelstoßen und im Diskuswurf.







! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

Super Nintendo

Breath of Fire 2



Hardy Scheunemann und Freund Robert aus Iserloh möchten auf diesem Weg einige gesammelte Erkenntnisse zu ihrem derzeitigen RPG-Favoriten einer größeren Bevölkerungsgruppe zugänglich machen. Here they go:

I Fundorte der sechs Schamanen

1. Feuerschaman:
Fundort Captain (nachdem ihr Ray in eurer zukünftigen Stadt abgestzt habt)

2. Wasserschaman:
Fundort Hexenturm (nachdem ihr Nimufu im Hexenturm besiegt habt, solltet Ihr Euch dort im vierten Stockwerk nochmals genau umschauen)

3. Windschaman:
Fundort Sky Tower

4. Erdschaman:
Fundort Daysys Farm in Farmtown (hier ihr müßt auf alle Fälle mehr als 2000 Münzen bei Namanda gespendet haben, bevor ihr die Kirche Evrai zerstört)

5. Heiliger Schaman:
Fundort im Keller von Bando (geht, nachdem ihr die Kirche Evrai zerstört habt, nochmal nach Bando)

6. Böser Schaman:
Fundort Drachenhöhle in Gate (geht zur linken Höhle, nachdem der Drache weg ist; erst ganz am Schluß vom Spiel)

II Zauber Bombada
Diesen Zauber erhaltet ihr, wenn ihr dem Mönch in Namanda helft, die Musik zu spielen



Was ist denn hier los? Mina flattert einfach von dannen.



Den Engel-Schaman findet ihr im Keller von Bando



Die Kirche von Evrai ist bald ein heiliger Ort gewesen...

Na, ihr ollen Schleimischnecken, den Teutonengrill auch wieder gegen euer hiesiges Trübsal eingetauscht? Die EG-Minister sollten endlich Nägel mit Köpfen machen und drei Monate bezahlten Sommerurlaub für alle Bürger einführen. Jammerläppische Revoluzzergrüße aus der Bürohölle.

HOW

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl), oder die Eurer Eltern an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC oder Mac habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe bei der Konkurrenz abzuschreiben (wir haben alle anderen Hefte auch abonniert). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Genausowenig können wir übrigens etwas mit irgendwelchen Internet-FAQs oder -Compilations in englisch anfangen. Move-Listen von Prügelspielen sollten keine HP-, LP-, HK-, LK-Kürzel enthalten, sondern sich auf die tatsächlichen Buttons beziehen. **Schreibt bitte immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips <u>ausprobiert</u> bzw. erspielt worden sind, um Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *RE, DKC1 und 2, Tekken1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



Fast wie im richtigen Leben; auch hier muß man sich vor Seelenfängern hüten



Auf einer einsamen Insel nördlich von Windia könnt ihr viele Experience Points abstauben



In der Drachenvolk-Welt herscht ein eher düsteres Ambiente vor. Auch im ersten Teil durfte man bei den Statuen schon speichern.

III Schamanenverbindungen (Aussehen verändern)

Hero: -

Bleu: -

Bow: Heiliger- und Böser Schaman

Katt: Feuer- und Böser Schaman

Rand: Heiliger- und Erdschaman

Nina: Heiliger- und Windschaman

Sten: Feuer- und Windschaman

Jean: Heiliger- und Wasserschaman

Spar: Feuer- und Böser Schaman

IV Wasserfall zur Drachenhöhle

Geht mit Jean in den See der westlich vom Hexenturm liegt. Dort laßt ihr Euch mit dem Wasserfall herunterfallen. In der Höhle bekommt ihr drei starke Drachen.

V Die fliegende Stadt

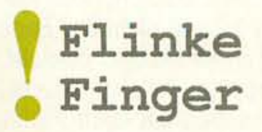
Laßt Euch mit dem Wal nach Guntz transportieren (ca. in der Mitte der Karte). In Guntz angekommen, marschiert ihr ins oberste Haus und geht dort hinter die Bücherregale. Ihr gelangt in einen Raum, wo ihr Eichichy trefft. Fragt ihn, und er begleitet Euch in Eure Stadt (Brunnen). Später im Spiel, in der Kirche von Evrai, trefft ihr kurz vor dem Endgegner einen alten Mann, euren Vater. Er bittet euch, ihn während des Kampfes mit dem Endgegner umzubringen. Entsprecht dieser Bitte jedoch nicht! Nach dem Kampf werdet ihr mit dem alten Mann in eure Stadt gewarpt. Geht, nachdem ihr dort angekommen seid, wieder in den Brunnen (im rechten Teil der Stadt) und redet mit Eichichy. Er fragt euch, ob ihr die Stadt zum Fliegen bringen wollt.

VI Viele Erfahrungspunkte abstauben

Auf einer Insel, die nördlich von Windia liegt, trefft ihr auf überdimensionale Monster. Wenn ihr lange genug kämpft, erscheinen ab und zu kleine, gelbe Schleimteile (K. Sludge). Diese besitzen eine HP-Zahl von 1000 und ergeben pro Person 22000 Erfahrungspunkte.

P.S.: Wollt ihr mal die berühmte Chun Li (die gutgebaute Lady aus Street Fighter) besuchen? Macht nachts einfach einen Ausflug nach Bleak und geht zu dem Jungen, der anbietet, den großen Meister in Aktion sehen zu dürfen. Antwortet mit "ja" und legt ihm Geld auf den Tisch. Verneint die nächsten beiden Fragen und antwortet am Schluß wieder mit "ja". Daraufhin erscheint Euch Chun Li

P.P.S.: Noch ein Tip: Benutzt doch mal Gold als Köder an der Angelstelle bei der Walhöhle.



! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die zumeist auf dem "Joypad-Bewege-Dich-Prinzip" basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Akrobatik-Spezialisten.

Sony Playstation

International Track and Field



Bei 2,70m ist nicht Schluß

Die drei kleinen Tips in der vorigen Ausgabe waren erst der Anfang. Martin Zwalina aus Dortmund, Patrick Fabri aus Spenge und Matthias Kubitscheck aus Bielefeld haben bei ihren sportlichen Ertüchtigungen während der Sommerferien noch viele weitere Besonderheiten herausgefunden.

Hochsprung

Ähnlich wie beim Stabhochsprung müßt ihr euch auch im ersten Anlauf qualifizieren und die Latte beim zweiten Versuch über 40 cm höher setzen. Meistert Ihr auch diese Höhe, fliegt danach ein Konami-Zep-



Der Konami-Zeppelin erscheint als Belohnung für gute Hochspringer

pelin übers Stadion. Auch hier ist bei 2,70 m nicht das Ende der "Fahnenstange" erreicht. Überspringt ihr diese Marke, geht es nämlich noch weiter aufwärts, bis bei 3,70 m das wirkliche Ende erreicht ist.





Speerwurf-Replay aus der First-Person-Perspektive

Stabhochsprung
Qualifiziert Euch beim ersten Versuch und erhöht danach die Latte um mindestens 40 cm. Überspringt ihr diese Höhe ohne zu reißen, erscheint daraufhin ein Space Shuttle am Himmel.

Stellt ihr die größtmögliche Höhe von 6,60 m ein und überspringt diese erfolgreich,



dann läßt sich die Latte letztendlich bis auf 8,60 m hochsetzen.

Speerwurf
Werft den Speer mit maximaler Kraft und einem Abwurfwinkel von mehr als 60° in die Höhe. Euer Speer kollidiert dann mit einem Ufo, durchbohrt selbiges und stürzt mit ihm zurück zur Erde. Am besten läuft man zuerst langsam an, bis der Winkelmesser erscheint. Nun hält man den Wurfknopf gedrückt und fängt kurz vor der weißen Linie noch schnell zu laufen an.

100 m Freistil
Drückt im Auswahlmenü der Sportarten beim 100m-Freistil-Symbol oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, O, ×. Die Schwimmer treten jetzt in Bikinis an.

Kugelstoßen
Bei bestimmten Weiten (1,11 m, 2,22 m, 3,33 m, 4,44 m, etc.) taucht automatisch ein Dinosaurier hinter den Zuschauern auf.

Weitsprung/ Dreisprung
Ergeben eure Weiten auch hier eine Schnapszahl (1,11 m, 2,22 m, 3,33 m, 4,44 m, etc.),





Der Konami-Cheat wird diesmal ausnahmsweise nicht im Titelbild, sondern im Auswahlmenü der Sportarten eingegeben. Die Schwimmer tragen daraufhin Bikini-Badeanzüge

dann erscheint nach dem Sprung ein Maulwurf in der Sandgrube.

Hammer- und Diskuswerfen
Stimmt bei eurem Ergebnis der Wert vor dem Komma mit dem Wert hinter dem Komma überein (1,01 m, 21,21 m, 35,35 m, 44,44 m....), steigt beim Hammerwerfen ein Ballon in die Luft, bzw. ein Schwarm Tauben beim Diskuswerfen.



Die Zeiten/Weiten/Höhen von Black/Decker/Dirk auf diesen Bildern sind übrigens gefälscht

Wenn ihr einen neuen Weltrekord ("NWR") in irgendeiner Disziplin aufstellt, gesellt sich im Hauptmenü ja bekanntlich die Zeile "REPLAY MODE" hinzu. Beim nochmaligen Betrachten der jeweiligen Rekorde per Replay-Mode-Funktion könnt Ihr mit R1 und L1 die Perspektive verändern (beim Speerwurf läßt sich so z.B. der Rekordflug auch aus der Sicht des Speers verfolgen). Mit der ×-, bzw. △-Taste zoomt ihr die Kamera weg von der Arena, bzw. näher ans Geschehen heran. Mit den anderen beiden Buttons läßt sich die Kamera außerdem drehen; oben und unten auf dem Steuerkreuz bewirken vertikale Kameraschwenks.



Wer das Space Shuttle noch nie gesehen hat, der springt verkehrt



Sony Playstation

Tekken 2 (Pal/NTSC)

Patrick Giemsa aus Berlin sandte den längsten Tip zu einem einzigen Spiel seit Bestehen der Video Games ein. Eine Komplett-Veröffentlichung aller T2-Moves würde die gesamte Seitenzahl dieser Rubrik bis weit ins nächste Jahr hinein beanspruchen (ca. fünf Folgen ohne irgendwelche Cheats zu anderen Spielen, wohlgemerkt!), aber Tet erzählte mir unlängst auch schon, daß in Japan 300 Seiten starke Tips-Schmöker zu Tekken 2 im Umlauf sind...

Da die Pal-Version ohnehin erst Anfang Oktober erscheint



Habt ihr alles richtig gemacht, kämpft ihr in Stage 4 vs. Alex



Gewinnt gegen ihn, und Alex, bzw. Roger sind anwählbar

(wir diese aber schon besitzen), haben wir ja noch ein wenig Zeit, uns eine geeignete Vorgehensweise zu überlegen. In dieser Ausgabe drucken wir aber schon mal die ersten Secrets ab, die nichts mit den unendlich vielen Moves der einzelnen Kämpfer zu tun haben. Vorhang auf:

Um gegen Roger bzw. Alex zu kämpfen, startet man ein Spiel im Arcade Mode (ihr müßt bereits alle Sub-Bosse



Sogar der Cheat mit dem Wireframe-Mode funktioniert in der Pal-Version genauso, wie beim japanischen Pendant



plus Kazuya erspielt haben). Kämpft euch mit irgendeinem Fighter bis zur dritten Stage vor (es funktioniert nur hier) und wartet bis zur Gewinnrunde ab. Laßt euch im letzten Kampf vom Gegner ca. 95 % der Energie abziehen, so daß nur noch ein ganz kleines bißchen von Eurem Energiebalken übrig bleibt. Knockt euren Gegner dann so schnell wie möglich aus. Ihr solltet daraufhin ein "GREAT " hören. Im nächsten Kampf (aber nur wenn ihr den vorigen Kampf mit einem "Great" gewonnen habt) in der vierten Stage fightet ihr automatisch gegen Alex oder Roger (ist abhängig vom Outfit). Geht ihr aus dieser Begegnung als Sieger hervor, könnt ihr danach auch den letzten noch fehlenden Charakter anwählen.

Hier sind alle Charaktere, bis auf Roger/Alex erforderlich !

Drückt während der Charakterauswahl *Select* und haltet die Taste bis zum Rundenbeginn gedrückt. Der Lohn ist der Big-Head-Mode. Die Köpfe der Spieler werden noch größer, wenn man nach einer gewonnenen Runde (im Big-Head-Mode) während der Siegerpose erneut *Select* drückt und bis zum nächsten Match gedrückt hält.

Ab jetzt sind alle Charaktere inklusive Roger/Alex erforderlich!

First-Person-Perspektive oder "Wire Frame Mode"

Haltet im Spielerauswahlmenü L1+L2 gedrückt, bis das Match beginnt (im *Practice Mode* geht ihr genauso vor, nur müssen hier die beiden Tasten auf Pad 2 gedrückt und bis zum Beginn des Kampfes gedrückt gehalten werden). Euer Fighter ist nun durchsichtig bzw. nur noch als ein grünes Drahtgittermodell zu erkennen.

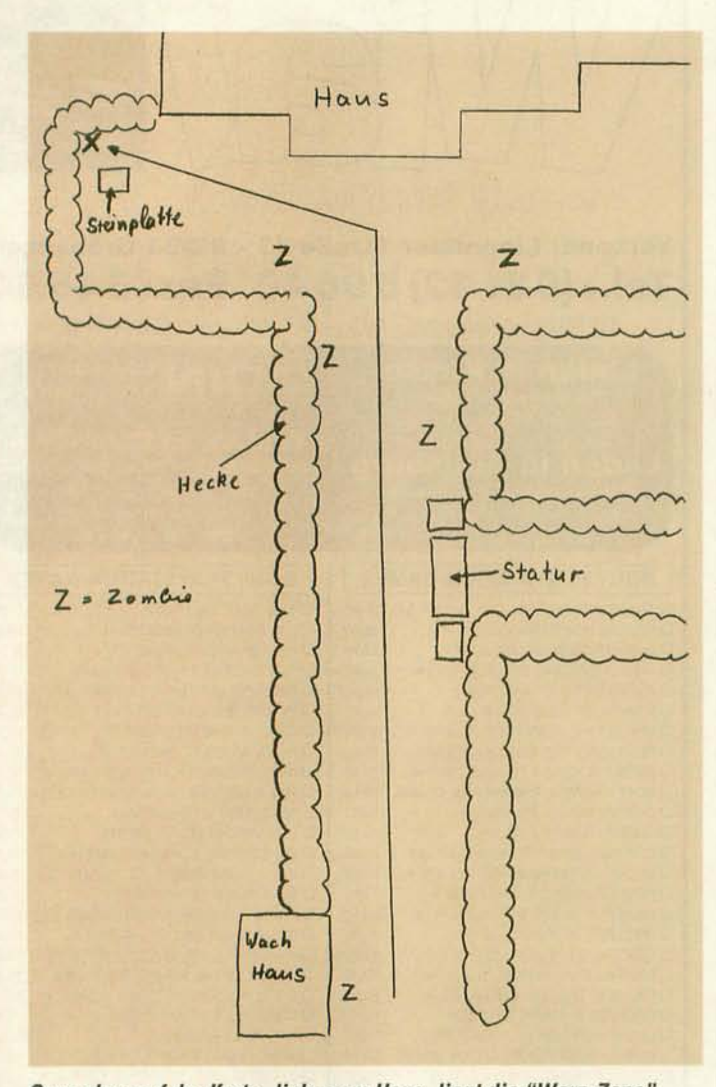
Wire Frame- und Big Head-Mode können auch kombiniert werden.

Kazuyas drittes Outfit erhält man, wenn man ihn mit *Start* auswählt (funktioniert allerdings nur bei der jap. Version).





Wenn man während der Spielerauswahl und bis zum Rundenbeginn die Select-Taste gedrückt hält, vergrößern sich die Köpfe eurer Kämpfer (auch Baby-Mode genannt)



Ganz oben auf der Karte, links vom Haus, liegt die "Warp-Zone"



Stellt euch hier einfach nur ins Eck und ignoriert die Feinde. Der Rest geht dann ganz automatisch

Sony Playstation

Alone in the Dark 2

Frank Kappes aus Übach-Palenberg hält ergänzend zu unserer Walk-Thru-Lösung in Ausgabe 8/96 noch eine weitere wertvolle Erkenntnis parat. Ihr könnt euch den Weg durch das Gartenlabyrinth nämlich gänzlich sparen, indem sich euer Detektiv einfach an einer bestimmten Stelle (siehe Skizze) postiert. Nachdem ihr die Torwache ganz am Anfang des Spiels getötet habt, geht ihr geradeaus auf das Haus zu. Auf der linken Seite vom Haus seht ihr eine Steinplatte. Geht zu ihr hin und stellt euch oberhalb der Steinplatte einfach in die Ecke der Hecke. Nach ein paar Sekunden beginnt euer Held zu schweben und taucht bei seinem toten Kumpel im Keller wieder auf. Obwohl ihr das Labyrinth nicht durchlaufen habt, besitzt ihr aber trotzdem alle Gegenstände.

Sega Saturn

Alone in the Dark 2

Axel Müller aus Kassel hat uns verraten, wie man in ein geheimes Optionsmenü gelangt, wo sich dann verschiedene Spielparameter zu euren Gunsten verändern lassen (bei der PS-Version funktioniert der Cheat leider nicht auf die selbe Art).

Geht im Hauptmenü auf "Start New Game"/ "Neues Spiel Beginnen" und drückt nacheinander L, R (auf Pad 1), L, R, Start (auf Pad 2) und dann nochmals Start auf dem ersten Pad.

Sony Playstation

The Need For Speed

Oliver Hering aus Hof hat sich nach einer längeren kreativen Pause auch mal wieder aufgerafft und schreibt uns folgende Zeilen:

Zuerst muß man im Wettkampfmodus-Menü das Paßwort YXHJQY (unser in der VG 7/96 veröffentlichter Code tut's ebenso) eingeben.

1.) Wenn ihr das Gewicht eures Wagens verändern wollt, sucht nun ein beliebiges Rennen aus, wählt euer Auto und öffnet das Auto-Schaufenster. Dort klickt ihr den Menüpunkt "MECHANIK" an und bewegt den Cursor hinunter zu "NÄCHSTES DIA". Drückt die ×-Taste, um das Dia mit der Konstruktionszeichnung des Autos zu sehen. Mit den Tasten L1 und R1 läßt sich nun das Gewicht des Wagens vorne und hinten verändern (die Gewichtszunahme wird grafisch mit roten Pfeilen links und rechts im Bild dargestellt). Dies beeinträchtigt zwar die Geschwindigkeit des betreffenden Boliden; der Nachteil wird aber durch eine bessere Straßenlage wieder ausgeglichen.

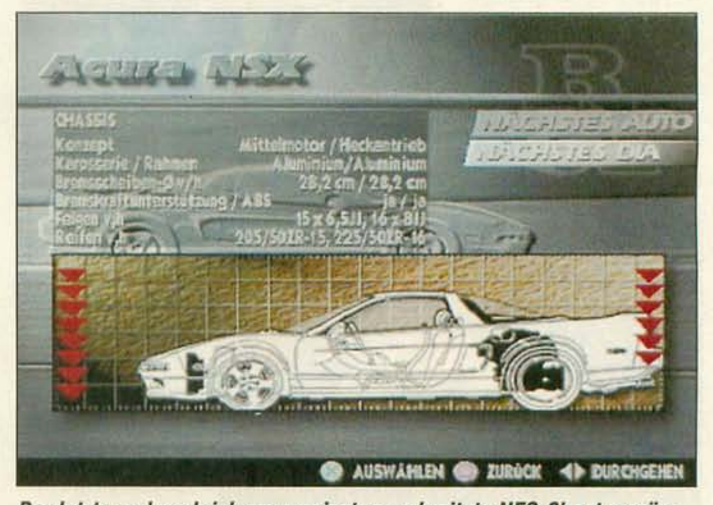
2.) Kurz bevor man ein Rennen beginnt, versüßen bekanntlich zwei Bilder von dem ausgewählten Auto den Ladevorgang. Wer sich nicht genug an seiner Karre sattsehen kann, sollte während das erste Dia gezeigt wird auf dem zweiten Controller L1+R1+*Select* gedrückt halten. Auf diese Art könnt ihr immer fünf weitere Ansichten von eurem jeweiligen Auto abrufen.

3.) Im Duell-Modus ist es möglich, die serienmäßig bereitgestellte Hupe gegen ein Maschinengewehr auszutauschen. Nachdem ihr das gegnerische Auto bestimmt habt, müßt ihr schnell L1+O+□+↖ drücken und während des gesamten Ladevorgangs gedrückt halten. Der Trick funktioniert auf alle Fälle, ist aber in der Ausführung etwas tricky, da man meistens die Links-oben-Taste nicht richtig erwischt.

Sony Playstation

Descent

Daniel Yokohama aus Hamburg rundete unser bestehendes Descent-Tipssortiment (die Paßwörter stehen übrigens auf Seite 54) noch mit seinen Geheimleveln ab, von denen es laut Daniel drei zu entdecken gibt. Um sie zu er-



Der letzte und zugleich am wenigsten verbreitete NFS-Cheat ermöglicht es euch, das Gewicht des Wagens vorne und hinten zu verändern

reichen, müßt ihr jeweils in einem normalen Level einen zweiten Ausgang finden.

In Level 10:

Wenn ihr den Reaktor zerstört habt, fliegt ihr zurück zur roten Tür. Direkt danach befindet sich rechts eine Geheimtür, hinter der sich der zweite Ausgang verbirgt.

In Level 21:

Fliegt nach Zerstörung des Reaktors in Richtung Ausgang, dann an ihm vorbei in das "Zick-Zack-Gebiet". Nach der letzten linken Biegung ist in der Decke eine Geheimtür integriert, die zum versteckten Ausgang führt.

In Level 24:

Nachdem ihr den Reaktor zerstört habt, müßt ihr wieder zurück durch die rote Tür hindurchfliegen. Dahinter liegt ein sehr hoher, zylinderförmiger Raum, in dem sich ganz oben der normale Ausgang befindet. Fliegt aber nicht nach oben, sondern am Boden nach links in die Geheimtür zu der Mega-Missile. Hinter dieser Missile liegt noch eine Geheimtür, durch die ihr in den dritten Secret Level gelangt.



Frank Fischer, Helbra

GALERIE 1

Sega Saturn

Shellshock

Bei der PS-Ausgabe von Cores Action-Hit mußte noch umständlicherweise je eine extra Kombination für Levelanwahl und für Unverwundbarkeit eingegeben werden. Marco Reichelt aus Nürnberg versorgte uns dafür mit einem "Two-In-One-Cheat", der euch in ein Geheimmenü führt, in dem alle Schummelwünsche auf einmal erfüllt werden. Geht einfach in den Raum mit den Abspeicherungsmöglichkeiten und setzt den Cursor auf den Besprechungsraum (ohne hineinzugehen). Gebt jetzt die Kombination unten, oben, unten, 7x oben, 2x unten und 3x A ein.

Daniel Martin,
CH-Nidau (BE)

GALERIE 2

Super Nintendo

Lufia 2

Da alle eingefleischten SNES-Freaks ständig nach neuer Software schreien, und auch unsere Helpline bereits erste verzweifelte Anfragen zum Lufia-Sequel erhielt, haben wir drei der kniffligsten Rätsel mit Hilfe von Petra Maier aus Rodgau im folgenden nachgestellt und deren Lösung beschrieben.

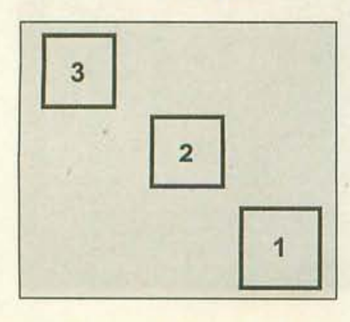
Musiknoten im SO-Tower bei Tanbel:

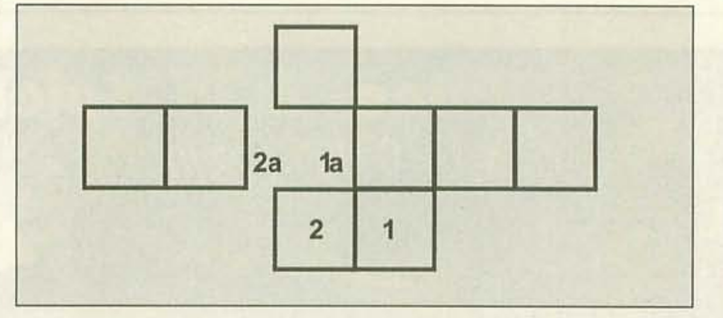
1 – mit dem Schwert dagegen schlagen

2 – dito + einen Pfeil abschießen

3 – Bombe legen

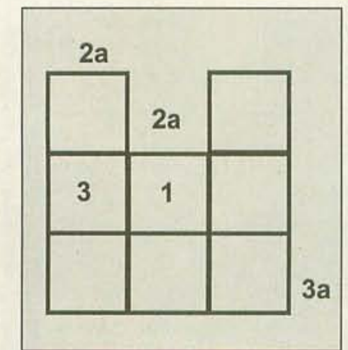
im vierten Stock müßt ihr außerdem auf das staubige Skelett 'ne Bombe legen, damit ein Schalter erscheint.





Sword Shrine nördlich von Pacelyte (alle Steine in gelb verwandeln)

Stein 1 nach 1a versetzen, Stein 2 nach 2a versetzen = alle Steine gelb



Stein 1 nach 1a versetzen, Stein 2 nach 2a versetzen, Stein 3 nach 3a versetzen = alle Steine gelb

Sega Saturn

Toshinden Remix

Stefan Dachs aus dem ominösen Neukirchen Heilig Blut erklärt, wie ihr die Endbosse *Gaia* und *Sho* anwählt. Drückt dazu im Titelbild, wenn die Schriftzeile "Press Start Button" zu sehen ist, schnell oben, unten, X, B, A, Y, C, Z und *Start*.

Nach Eingabe des vorigen Boß-Codes könnt ihr außerdem noch Großmeister *Cupido* anwählen. Im Player-Select-Screen geht ihr einfach auf *Sho*, haltet das Steuerkreuz nach oben gedrückt und bestätigt währenddessen mit einem beliebigen Button.

Um eure Kämpfer mit einem andersfarbigen Outfit antreten zu lassen, bestätigt ihr diese bei der Kämpferauswahl einfach mit dem X-, Y- oder Z-Button. Eiji, Sofia und Ellis warten überdies noch mit einer dritten Kleidungskollektion auf, die ihr zu Gesicht bekommt, wenn ihr bei den betreffenden Kämpfern im Auswahlmenü das Steuerkreuz nach unten gedrückt haltet und gleichzeitig mit X, Y oder Z bestätigt.



Sony Playstation

Galaxian 3

Patrick "Da Cheatmasta" Fabri kennt auch zu diesem neuen Spiel bereits zwei Kniffe (ekliges Wort, ich weiß).

Um ein Test-Intro zu Gesicht zu bekommen, muß man, während sich die fünf Buchstaben des Wortes "NAMCO" beim Ladevorgang zum roten Namco-Schriftzug zusammensetzen, die folgende Kombination drücken: L1, R2, R1, L2, oben, unten, oben, unten. Wart ihr schnell genug, ertönt ein Explosionsgeräusch, danach beginnt dann das Test-Intro.

Um in den "Besitz" eines Partners namens GHOST im *Gunner Battle* zu kommen, muß man das Spiel zunächst einmal mit der *Recording Option* auf "ON" spielen. Habt ihr auf diese Weise erst einmal das Spiel aufgezeichnet, könnt ihr unter dem Optionspunkt "Gunner Battle" GHOST als Partner anwählen. Startet nun ein Spiel von einem anderen Controller aus, und schon kämpft ihr mit euch selbst als Partner (aus dem vorangegangenen Spiel).

Hilfe, ein Rennspiel, in dem es spukt!



So toll ist das Test-Intro auch wieder nicht, aber Cheat bleibt Cheat

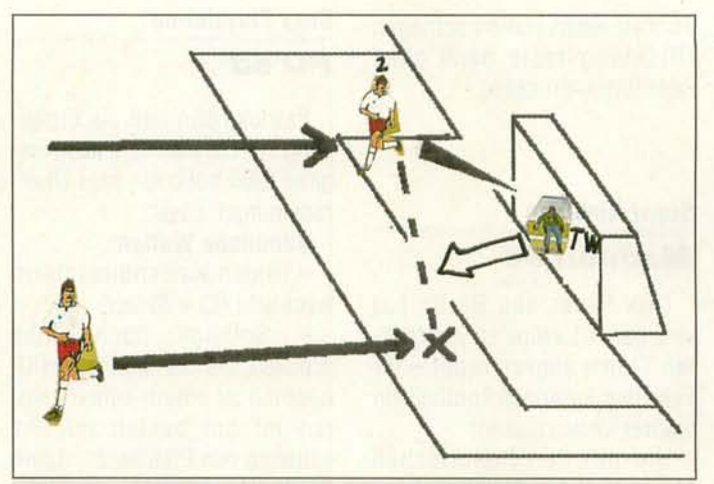
Sony Playstation

Olympic Soccer

Daniel Schulze aus Lohmar bittet zur Nachhilfestunde. Wer das formidable U.S. Gold-Soccer bereits besitzt, sollte die Ohren spitzen bzw. die Augen aufmachen. Durch Daniels Tips könnte sich der individuelle Spielspaßfaktor bei diesem Game weiter erhöhen.


Olympic Soccer 1996

Die Spielrichtung für alle nachfolgenden Situationen ist übrigens immer von links nach rechts. Spielt ihr andersherum, müßt ihr also z.B. auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken, damit der Ball hoch fliegt, usw.



X = Hier passen

➞ = Laufrichtung der Spieler (1 bzw. 2)

▶ = Schußrichtung (Spieler 2)

--- = Passrichtung (Spieler 1)

⇨ = Laufrichtung des Torwarts

Tips zum Tore schießen

Weitschüsse:

Während des Spiels sollte man auch von den unmöglichsten Positionen aus schießen, da die Bälle, die mit Effet gespielt werden, doch recht häufig im Tor landen. Folgendes ist zu beachten: Nach einem Schuß auf dem Steuerkreuz links drücken= Ball fliegt hoch, rechts drücken= Ball bleibt auf dem Boden (flach), unten drücken= Ball fliegt eine Rechtskurve und hoch drücken= Ball fliegt eine Linkskurve. Wer kein Risiko eingehen möchte, kann auch direkt vom Anstoßkreis aus schießen (trifft ziemlich oft). Nach diesem Schuß muß man unbedingt auf dem Controller nach links drücken, damit der Ball hoch genug fliegt.

Flanken:

Sobald ihr links oder rechts neben dem gegnerischen Strafraum seid, könnt ihr mit der R1-Taste eine Flanke schlagen. Dadurch ergibt sich oft die Chance für ein Kopfballtor. Lauft mit einem Spieler die Seitenlinie (vom Strafraum) entlang und drückt kurz vor der gegnerischen Torlinie R1. Unmittelbar bevor der Mitspieler den Ball erreicht, drückt ihr die O- oder □-Taste.



Eins-gegen-Eins-Situation:

Wenn man alleine auf den Torwart zuläuft, sollte man solange gerade auf ihn zulaufen, bis er aus dem Kasten rennt. Kurz bevor der Torhüter direkt vor einem steht, muß die Laufrichtung geändert und ein Stück zurückgelaufen werden. Der Torwart rutscht daraufhin ins Leere und ihr könnt problemlos über ihn lupfen (O kurz drücken) oder um ihn herumlaufen und ins freie Tor schießen.



Zwei-Gegen-Eins-Situation:

Ein Spieler läuft auf den Torwart zu, ein anderer bietet sich links oder rechts von ihm an (siehe auch Skizze). Kurz bevor sich der Torhüter vor Spieler 1 hinwirft, gibt dieser einen Paß (I kurz antippen) auf Spieler 2, der jetzt nur noch einlochen braucht.

Allgemeines

- Bei Abschlägen des Computers sollte man immer hinter dem gegnerischen Spieler, der den Paß erhalten soll, stehen. So kann man ihm nach der Ballannahme das Leder gleich durch ein Tackling (mit I) abnehmen und einen Konter starten.

- Nach einem Paß eurerseits attackiert der Computer meist sofort den Paßempfänger und versucht ihm den Ball durch eine Grätsche abzunehmen. Um dies zu verhindern, müßt ihr nach der Ballannahme schnell einen Haken schlagen (Richtungstaste nach oben oder unten drücken).

Super Nintendo

Madden 96

Dirk Faber aus Berlin hat eine ganze Lawine an versteckten Teams angeschleppt – für Fans des American Football ein wahrer Leckerbissen!

Um mit den historischen Mannschaften spielen zu können, müßt ihr im Auswahl-Menü durch die Teams scrollen, bis das gewünschte Team-Logo aus dem Jahre 96 erscheint. Dann drückt ihr einfach nacheinander die passende Button-Kombination, um die Aufstellung und das Signet aus einem "Fame"-Jahrgang zu erhalten.

Team	Code
'75-er Cardinals	A, B, B, A
'80-er Falcons	L, Y, B, R, A
'73-er Bills	A, L, A, B, Y
'85-er Bears	Y, A, B, B, A
'81-er Bengals	R, A, L, L, Y
'65-er Browns	A, L, L, R, B
'78-er Cowboys	B, A, R, B, Y
'77-er Broncos	B, R, A, Y
'62-er Lions	B, A, R, R, Y
'67-er Packers	B, A, Y, B, A, L, L
'80-er Oilers	A, R, A, B, Y, A
'68-er Colts	B, A, L, B, A, L, L
'69-er Chiefs	B, L, L, Y, R, A, Y
'72-er Dolphins	L, R, B, B, B
'76-er Vikings	B, R, A, L, L
'85-er Patriots	R, A, Y, B, A, R, Y
'79-er Saints	Y, A, L, L
'86-er Giants	L, B, L, A, R, R, Y
'68-er Jets	A, R, R, A, Y
'77-er Raiders	B, Y, B, Y, L, A
'60-er Eagles	A, L, L, Y
'78-er Stealers	L, A, Y, B, R
'68-er Rams	B, A, R, L, Y
'81-er Chargers	A, Y, R, B, A, L, L
'84-er 49ers	B, A, Y, A, R, Y, A
'78-er Seahawks	A, L, A, R
'79-er Buccaneers	Y, A, R, R
'82-er Redskins	L, Y, B, R, L

NFLPA Free Agents (Code bei den Panthers eingeben) L, Y, B, R, A, R, Y

Tiburion-Team (Code bei den Jaguars eingeben) A, Y, B, A, B, Y

EA Sports-Team (Code beim All Madden Team eingeben)B, A, L, L, Select

Sony Playstation

PO'ed

Patrick Fabri hält als Ergänzung zur Levelanwahl aus Ausgabe 8/96 noch ein paar Überraschungen parat:

Sämtliche Waffen:

– In den Kartenbildschirm wechseln (□ + *Select*)

– Solange nach links drücken, bis der eigene Positionspfeil zu einem selbst zeigt (zoomt am besten mit R1 näher an den Pfeil heran, damit ihr überhaupt seht, in welche Richtung er zeigt)

– *Start* drücken, um zur Standardeinstellung zurückzukehren

– Während sich die Kamera dreht, L1+□+×+O drücken; danach mit *Select* den Map Screen verlassen

– △ drücken und nachschauen, ob alle Waffen vorhanden sind, ansonsten nochmal die vorigen Schritte wiederholen

Unverwundbarkeit:

Wichtig: Man muß im Besitz des Bohrers sein, damit dieser Trick funktioniert!



Dreht die Map solange, bis der weiße Positionspfeil zu euch selbst zeigt

– Ins Waffenmenü gehen, die Bratpfanne auswählen und mit △ bestätigen

– Erneut ins Weapon-Select-Menü wechseln und solange O+R1 drücken, bis im "Health Counter" eine blinkende 999 erscheint

– Zum Abschalten einfach wieder O+R1 drücken

Munition:

– Den "Barfuß-Mode" anwählen

– Einen Rückwärtssalto machen (□+L2) und währenddessen →+×+O drücken – der



Hier seht ihr bereits die Auswirkungen des Waffen- und Unbesiegbarkeits-Cheats. Jetzt nur noch schnell Munition besorgen, und schon kann's losgehen.

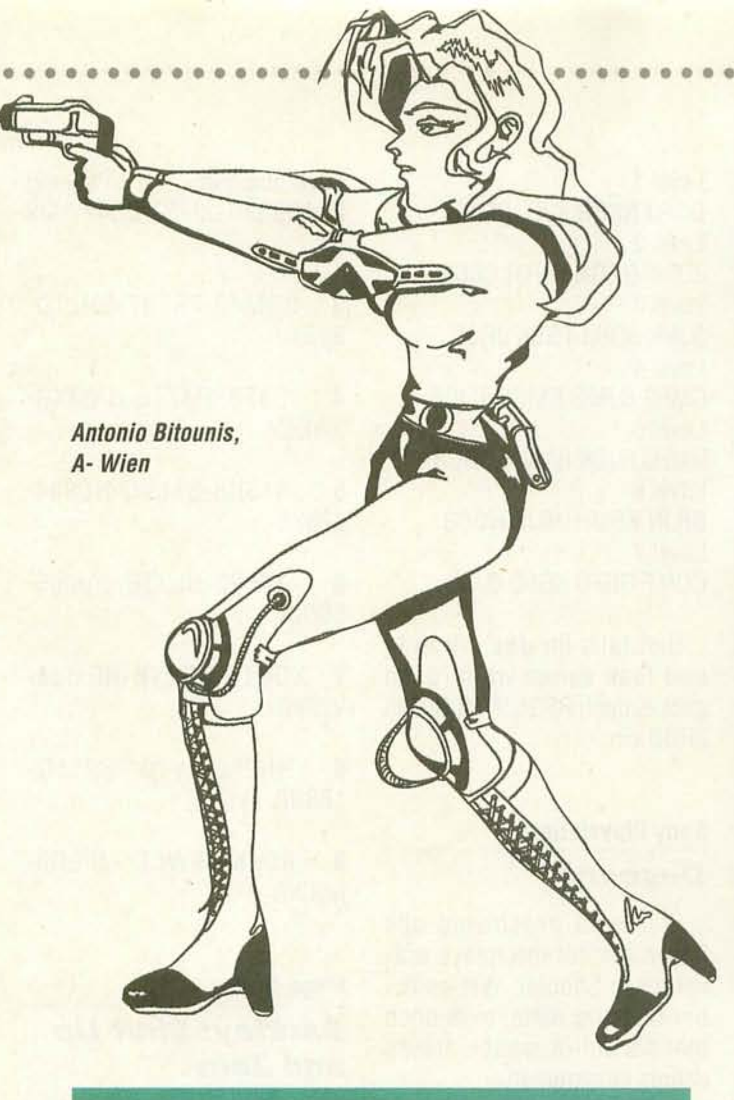




Ich versteh immer nur 'Muttertag' ?!?



Inzwischen ist auch die Munition beim Empfänger angekommen. Um cheaten zu können, müssen links oben im Bild immer die Barfüßlein zappeln.



Antonio Bitounis, A- Wien

GALERIE 3

Ammo-Wert von allen Waffen, die Munition benötigen, liegt danach bei 100

Energie:

– Den "Barfuß-Mode" anwählen

– Während eines Rückwärtssaltos ↓ +X+R2 drücken, schon ist eure Lebensanzeige wieder aufgefüllt

Abspann:

– Im Hauptmenü "Load Game" auswählen

– ↓ +O drücken und wieder loslassen

– △ drücken

– ←+□ drücken und wieder loslassen

– nochmal △ drücken, und der Abspann erscheint

Furzende Feinde:

– Im Hauptmenü "Load Game" auswählen

– L1+L2+R1+R2 drücken und den Bildschirm wieder verlassen

– Gewisse Feinde (die Ärsche auf Beinen halt) geben nun ein Furzgeräusch von sich, wenn sie schei-ähh-ießen

Sony Playstation

Burning Road

Frank Wedekind ("Wedi") und sein Kumpel "Noozle" haben den altehrwürdigen Ridge Racer Nach-dem Start-Wende-Trick auch bei ihrem brandneuen Flitze-Game *Burning Road* angewandt, und siehe da... Im Practice Mode müßt ihr die Karre, wie schon gesagt, nach dem Start nur schnell genug wenden und zurück über die Startlinie fahren, um die Strecke mit allen Gegnern rückwärts zu fahren.







"Da Leada" fährt gegen die Fahrtrichtung und alle machen's nach



Nicht nur beim Neo Geo können die Bosse per Cheat angewählt werden, sondern auch in der PS- und SAT-Version

Sega Saturn/ Sony Playstation

King of Fighters '95

Und wieder hat der übereifrige Patrick aus Spenge alle anderen Miteinsender um Wochen geschlagen. So lauten die korrekten Boß-Codes:

Geht zum "Team Edit"-Menü, haltet die *Start*-Taste gedrückt und gebt dabei oben+Y, rechts+A, links+X und unten+B, bzw. oben+Kreis, rechts+Quadrat, links+X und unten+Dreieck ein.

Für die PS-Version existieren noch zwei weitere kleine Sächelchen.

Ihr könnt hier auf Wunsch den Sieger-Portrait-Screen, in dem nach dem Kampf auch die Punkte angezeigt werden, deaktivieren.

Wechselt dazu am Anfang ins Optionsmenü und setzt den Cursor auf "Configuration". Drückt jetzt gleichzeitig L1+L2+R1+R2. Ein Ton erklingt und das "Win-Demo-Menü" erscheint. Hier kann man nun das Siegerportrait ein- und ausschalten.

Um ein Spiel jederzeit zu unterbrechen, drückt man einfach gleichzeitig Kreis+Quadrat+X+Dreieck+*Select*. Ihr gelangt dadurch ins Hauptmenü.

Sega Saturn

Rise of the Robots 2

Um bei der Saturn-Variante den Obermotz anwählen zu können, muß man im Character-Select-Bildschirm ebenso die Kombination rechts, rechts, rechts, oben, oben, unten, links, links, unten, unten eingeben.

Sony Playstation

Total NBA

Tobi Herbst aus Rees (und weiß Gott wer sonst noch alles) hat ja so recht. Nicht nur Antonio Harvey (Tip in der VG 8/96) hat eine Drei-Punkte-Trefferquote von 100%, sondern auch Eric Mobley (Milwaukee Bucks) und Olden Polynice (Sacramento Kings). Go and Trade 'em!

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich neue Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den ihr mir auftischt...

Super Nintendo

Maui Mallard



NOE hat sich zwar über ein halbes Jahr lang Zeit gelassen mit der Veröffentlichung von Disneys neuem Donald Duck-Jump 'n Run (*vermutlich*, damit das DKC2-Weihnachtsgeschäft 1995 störungsfrei ablaufen konnte). Andreas Waldmeier aus CH-Basel benötigte dafür nur wenige Tage, um alle Paßwörter herauszufinden. Bei korrekter Eingabe ertönt jeweils ein "Pling".



QVRBLP



CNFJTS



PHMBTT



NFXDQH



SXGDLJ



MDVCBQ



HRTGDV



Super Nintendo

Joe & Mac 3

Thomas Obermeier aus Unterdarching macht mit den nachfolgenden Codes wenigstens noch ein paar einsame Supernintendoianer glücklich, die bei unserem Heft schon langsam Gähnkrämpfe bekommen, weil einfach kein Spielenachschub kommt. Aber lassen wir das – ist schließlich ein leidiges Thema...

Level 1
DGRJ NKBR KJQ CMBB
Level 2
JDMF GRGN KHTH CBCB
Level 3
SJNK BQHJ TGSK JHCB
Level 4
CMFG RJMG BMGH DJCB
Level 5
VMFG RJSK BMGH DGCB
Level 6
BRJN KBMH JRJS HQCB
Level 7
CDMF GRFO KGFG CJDB

Und falls ihr Joe mit Kind und Frau sehen wollt, dann gebt einfach RFGL INTB QGML FRDB ein.

Sony Playstation

Descent

Hier sind geschwind alle Paßwörter für Interplays bravourösen Shooter. Wer es lieber Cheat-ig hätte, muß noch mal die Juli-Ausgabe dieses Jahres rauskramen.



Mit unseren Codes müßt ihr nicht in jedem Level nach dem Computer Ausschau halten

Levelnummer	Paßwort
2	DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MS-BYB
3	QQM#B-7B7S7-DHLTQ-8VBXV
4	SGVFB-JM7TB-GNMXG-JWB5V
5	N*5KB-STLVQ-HC344-62B3B
6	Y8FPB-SL3TB-JAM66-S9D2V
7	XORTB-SQGTB-HBMC8-VBF#B
8	RH2FB-NV70*-GBL5Q-*BBBB
9	8SHKB-9WLT*-JPLD8-NCCKB

Mega Drive

Barkley: Shut Up and Jam

Ganz zum Schluß meldet sich noch einmal Dirk Faber mit ein paar nützlichen Basketball-Codes zu Wort.

3MJK 1VZ3
3MGH 2VVW
3MQR 2X9M
3MNP 21?N
3MST ?161
3MBC ?208



Markus Schmittka, Kulmbach

GALERIE 4



Die NBA hat einen neuen Sponsor gefunden: Aldis Schrempf-Kollektion wird nächste Saison sicher der Renner



Sega Saturn

NBA Action

Um ein Haar wäre mir da was durch die Lappen gegangen, hatte ich im Test zu *NBA Action* letzte Ausgabe doch vollmundig versprochen, in diesem Heft noch ein paar Takte zur "Free Camera"-Einstellung loszulassen. Wegen besagter Vergeßlichkeit und um eine sowieso schon recht genervte Layouterin nicht noch mehr unnötig zu stressen, steht der Tip jetzt eben etwas sehr am Ende:

Pausiert das laufende Spiel (egal in welchem Modus) und wählt "Instant Replay". Haltet jetzt während des Replays die L- und R-Tasten gedrückt und scrollt mit der X- oder Y-Taste durch die Kameraeinstellungen, bis "Free Camera" erscheint.

Mit L bzw. R schwenkt ihr die Kamera auf und ab. Wenn ihr mal die physische "Zusammensetzung" eurer Spieler untersuchen möchtet, dann müßt ihr L+R+Z+oben drücken, um ran- beziehungsweise durch die Spieler hindurch zu zoomen. Mit L+R+Z+unten läßt sich die Kamera wieder zurückholen. Jetzt wissen wir endlich auch, mit welchen Basketballtretern Det Schrempf am allerliebsten antritt: die von Aldi für 29,95 aus good ol' Germany sind's.



! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kömmt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier isses wieder:

N 64-Tips

Obwohl sich hier schon einige Mario 64-Komplettlösungen stapeln und auch erste Pilotwings-64-Tips die eigens dafür eingerichtete Ablage füllen, werden sich unsere Einsender leider noch gedulden müssen, bis Nintendo die Katze in Europa aus dem Sack läßt, bzw. das N64 in die Läden bringt. Apropos Komplettlösung: eigentlich müßten wir jedes Mal am Ende der Tips den dreistesten Abschreiber küren. Genug Material hätten wir da schon. Diese Ausgabe wäre bestimmt Harald S. aus T. mit seiner Mario-64-Lösung der Gewinner gewesen. Er tippte einfach wortwörtlich die Tabelle aus einem anderen deutschen Magazin ab, aus der hervorgeht, in welchem Level sich jeweils wieviele Sterne verbergen. Haralds allgemeine Tips waren lediglich die Summe aller Bildunterschriften aus eben jenem Heft, auch fast wortwörtlich abgeschrieben...



Mit der Camerata Libre kann man ganz doll spielen

Nintendo 64

Da der N64-Release in den USA und erst recht in Deutschland noch in weiter Ferne liegt, möchte ich ein japanisches Importgerät erwerben. Im nächsten Videospielgeschäft riet man mir zur japanischen Konsole, weil diese laut Nintendo nicht mit einer Modulabfrage ausgestattet sei (stand irgendwo im Internet). Folglich müßten Euro-, USA- und Japan-Module problemlos laufen. Meine Frage dazu: Lohnt sich der Kauf des Imports und entspricht die Aussage des Verkäufers der Wahrheit?

Jochen Bierwerth, Geretsried

Im Internet steht viel, auch viel Quatsch. Hält man sich an die offiziellen Quellen (Nintendo Deutschland), gibt es zum Thema Kompatibilität noch keinerlei verläßliche Informationen. Andererseits wäre es verständlich, wenn Nintendo die Information über weltweite Kompatibilität zurückhalten würde. Es liegt schließlich nicht im Interesse von Nintendo Deutschland, wenn sich gleich alle Leute mit Importen eindecken. Das Gerücht mit der Länderabfrage über das Netzteil können wir abhaken. Laut Wolfsoft verläßt keine Datenleitung das Netzteil – also auch keine Länderkennung. Anstelle deines Verkäufers wäre ich mit solchen Aussagen zumindest solange vorsichtig, bis ich ein europäisches Modul auf einer japanischen Konsole laufen gesehen habe. Außerdem bringt die japanische Version ja nur umbebaut oder mit einem echten Multinorm-Fernseher ein Bild. Das Einzige, was als einigermaßen sicher gilt, ist, daß die europäische Ausgabe des Nintendo 64 einen RGB-Ausgang haben wird.

Im Hardware-Bericht in der Ausgabe 8/96 steht, daß neben dem Preis für die Grundausstattung weitere Kosten von etwa 400 bis 500 Mark für ein Komplettsystem mit Speicher und Laufwerk auf den Käufer zukommen. Ich dachte, daß Nintendo 64 soll soo billig sein. Für das Geld kann man sich doch eine Playstation mit zweitem Joypad, zwei Memory Cards und vier guten Spielen kaufen. Ich bitte um Aufklärung, was daran noch preisgünstig sein soll.

Aboz Saberi, Berlin

Wenn Nintendo sagt, das Nintendo 64 koste 450 Mark, dann stimmt das auch. Was der Käufer an Zubehör haben will, ist schließlich sein Problem. Ein bißchen irreführend ist diese Taktik zwar schon, aber man kann Big N da keinen Strick draus drehen – die Aussage ist wahr. Wer N64-Module spielen will, kommt mit dem Grundpreis aus. Wir können aber davon ausgehen, daß das Spieleangebot für das Laufwerk nach dessen Marktstart schnell wachsen wird – Nintendo will ja auch die Laufwerke absetzen. Computer beispielsweise werden ja auch nicht anders verkauft. Da stößt man auf großflächige Anzeigen wie "200 MHz Pentium für 2000 Mark". Solche Angebote bieten eigentlich immer die Minimal-Ausstattung (in diesem Fall "nur" 16 MB RAM, keine Soundkarte, kein Monitor – ein brauchbarer Bildschirm alleine schlägt mit mindestens 600 Mark zu Buche). In unserem Bereich läßt sich das Mega Drive anführen. Die Konsole selbst war wirklich nicht teuer. Wer aber ein komplettes System haben wollte, mußte noch ein Mega CD und ein 32X anschaffen. Grundsätzlich gilt: In der Werbung werden dem Kunden ausschließlich Vorteile gezeigt (meist minderwichtige Fakten als Vorteile dargestellt). Es wird zwar nicht gelogen, aber es wird doch eine ganze Menge verschwiegen.



Lohnt es sich, das Nintendo 64 zu kaufen, wenn man sich hinterher kein Laufwerk leisten kann oder will? In Eurem Artikel habe ich gelesen, daß man die 64DD-Disketten auch beschreiben kann. Wäre es dann nicht möglich, z.B. Mario 64 auf ein sogenanntes Jumper Pak zu kopieren?

Fabian Langer, Ochsenfurt

Wie schon gesagt, wird Nintendo sicher dafür sorgen, daß die Nachfrage nach dem Laufwerk nicht einschläft. Es wird zwar vermutlich auch weiterhin Modul-Spiele geben, wer aber nicht damit leben kann, daß so manches Spiel eben nur auf Diskette herauskommt, muß natürlich auch das Laufwerk haben. Die Entscheidung liegt bei dir ganz allein. Denn in dem Jumper Pak befinden sich (wie der Name schon sagt) nur einige Drahtbrücken (Jumper). Da kann man bestimmt kein Spiel draufkopieren. Auch wenn das Jumper Pak durch einen Speicherbaustein ausgetauscht wird, dient dieser lediglich als Zwischespeicher für die Daten vom Laufwerk. Sobald der Speicherbaustein herausgezogen oder die Konsole ausgeschaltet wird, sind auch die Daten futsch (mal ganz davon abgesehen, daß sowieso kein ganzes Spiel auf diesen Speicherbaustein paßt) – also auch hier nix mit (Raub-)Kopieren – ätsch.

CD-i

Kann man auf einer Playstation oder einem Saturn ein CD-i-Spiel abspielen? Es gäbe da nämlich ein CD-i-Spiel, das ich unbedingt haben will.

Sascha Hartmann, Offenbach

Grundsätzlich kann man davon ausgehen, daß kein Spiel auf mehreren Konsolen läuft. Es gibt zwar für die 16-Bit-Kisten einige Adapter, die Kompatibilität beschränkt sich aber auf einen Hersteller. CD-i-Spiele laufen nur auf CD-i-Konsolen und sonst nirgends.



Manchmal habe ich das Gefühl, daß wir mit unseren Hardware-Features mehr Fragen aufwerfen, als beantworten. Schwierig wird's dann, wenn es um eine Kiste geht, die es bisher nur in einer Version gibt. Von Big N gibt's da auch keine weiteren Informationen.

Flohmarkt

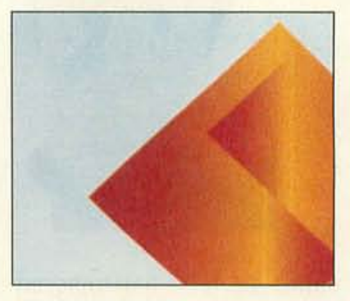
Ich war letztens auf dem Flohmarkt von Westerland. Beim Bummeln fand ich eine uralte Konsole. Es war eine G7000 von Philips. Als ich nach dem Preis für die Konsole und die angebotenen fünf Spiele fragte, traf mich fast der Schlag. Zehn Mark sollte der Spaß kosten. Bei so einer Chance griff ich natürlich sofort zu. Zuhause beschlichen mich dann leise Bedenken, ob das Teil überhaupt noch funktioniert. Wir schlossen die Konsole an und sahen die Acht-Farben-Grafik, vier Animationsphasen und hörten den Pieps-Sound. Ich spiele es immer noch ab und zu. Am besten gefällt mir das Katapultspiel (Burgenschlacht). Dazu meine Fragen: Von wann genau stammt die Konsole? Wieviele (welche) Spiele gibt es dafür? Wie erfolgreich war das System? Kann man noch Spiele kaufen, wenn ja, wo?

Masiar Farahani, Westerland

Puh, laß mal nachdenken... Das G7000 kam so etwa '82, wenn ich mich nicht irre. Es gab etwa 15 Spiele, bei den Titeln bin überfragt. Rasender Erfolg war dem System nicht beschert. Damals hat Atari den Markt angeführt, den kläglichen Rest haben sich Coleco Vision und Intellivision geteilt. Ebenso wie der Vectrex und das Interton rangierte das G7000 unter „ferner liefen". Spiele für das G7000 bekommst du wohl nur noch auf Flohmärkten und Sammlerbörsen. Im Handel sind die Module seit fast 15 Jahren nicht mehr. Es freut mich, zu hören, daß es noch funktionierende Geräte aus dieser Zeit gibt. Und bei dem Preis hätte ich auch sofort zugeschlagen. Das G7000 ist heute sicher eine Rarität (allzuviele gingen davon nicht über den Ladentisch). Damit hat es bestimmt schon einen gewissen Sammlerwert – vorausgesetzt, man findet einen Sammler.

Für Freaks

Es gibt einige Billigfernseher, die zwar eine Scart-Buchse haben, jedoch kein RGB-Signal verarbeiten. Damit eine Playstation an so einem Gerät per RGB-Kabel trotzdem ein Bild bringt, überträgt das Sony-RGB-Kabel als Synchronisation (damit das Bild "steht") das normale Videosignal. Dieses wird dann von einem nicht RGB-tauglichen Fernseher gezeigt (mit entsprechend schlechter Qualität). Für einen RGB-tauglichen Fernseher ist das allerdings nicht die sauberste Lösung. Bei einigen Farbkontraststufen kann es auch beim RGB-Bild zu leichten "Ausfransungen" kommen. Wolfsoft bietet nun ein RGB-Kabel an, das mit dem richtigen Synchronsignal arbeitet. Der Unterschied ist zwar minimal (und hängt etwas von TV ab), für Leute, die unbedingt das Optimum brauchen, ist das Teil aber bestimmt eine Überlegung wert (zumal das Kabel recht günstig ist). Aber: Wer einen der erwähnten Billigfernseher und schlechtes Pseudo-RGB-Bild hat, bekommt mit dem Wolfsoft-Kabel trotzdem kein Bild.



Beim Logo soll der Unterschied am deutlichsten sein (links normal)...

Vorsicht geboten

Geht meine Playstation kaputt, wenn ich im Betrieb das Joypad oder die Memory Card ausstecke? In der Anleitung steht ja, daß man das nicht machen soll. Tina Frenzen, Simbach

Wenn der Hersteller vor so etwas warnt, hat das auch seinen Grund. Schäden sind bei solch einer Behandlung möglich, treten aber nicht zwingend auf. Grundsätzlich sollte man an keinem Gerät während des Betriebes irgendwelche Steckverbindungen trennen. Sicher ist sicher...



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Andersrum

Durch das Forum "Filmumsetzungen von Videospielen" kam ich auf die Idee für ein neues Forum: Videospiele, die verfilmt werden. Bisher ist da ja noch nicht so viel gekommen. Super Mario Bros., Double Dragon (08/15-Stories) und Streetfighter (peinlich) waren doch gerade die Spiele, die man nicht hätte nehmen sollen. Discworld wäre doch ein cooler Streifen (Jabberwocky – Ritter der Kokosnuß-mäßig). Rincewind wird natürlich von Eric Idle gespielt. Shellshock mit Wesley Snipes, Eddie Murphy, Samuel L. Jackson, Denzel Washington und Ice-T wäre auch genial. Der Überhammer: Resident Evil. Sara Gilbert (Darlene aus "Roseanne") wäre doch eine scharfe Jill Valentine. Rebecca Chambers Rolle bekommt Uma Thurman (Pulp Fiction) und Barry Burton wird natürlich von Sean Connery (mit gefärbtem Haar und Bart) gespielt. Das wär doch ein Genuß.

Tom Karnott, Senden

Erstmal: Warum schickst du zwei inhaltlich gleiche Briefe? Langeweile?

Dieses Forum würde eher in eine Filmzeitschrift passen, meinst du nicht? Die von dir konstruierten Streifen würde ich auch verdammt gerne sehen. So ein Star-Aufgebot ist aber teuer und gerade die bis heute verfilmten Spiele zeigen deutlich, wonach sich die Filmproduzenten richten, nämlich dem Bekanntheitsgrad. Hier kann *Resident Evil* gegen *Streetfighter* keinesfalls anstinken.

Kleine Helden

Ich, ein 27jähriger Jura-Student, halte mich für den größten Tetris (Game Boy)-Spieler aller Zeiten. Ich würde mich allerdings auch eines Besseren belehren lassen (natürlich nur ungern). Mein Rekord beträgt genau 609891 Punkte. Vielleicht könnt ihr mir ja Spielergebnisse von Redakteuren und Lesern nennen. Ich bitte um Aufklärung, wer wirklich Champion auf dem Game Boy ist. Ich kann mir nicht vorstellen, daß irgendwer jemals die 700 000 Punkte vollgemacht hat.

Jochen Maier-Bode, Bonn

Wir würden gern eine High-Score-Ecke einrichten, aber das hat einfach keinen Sinn. Es wird schlicht zu viel geschummelt. Wir haben schon genug damit zu tun, bei unseren Wettbewerben die Mogler auszusortieren. Ein High-Score auf dem Papier ist kaum was wert. Ich habe beispielsweise 704523 Punkte bei *Tetris* (und das ist auch gelogen, wenn du verstehst, was ich meine). Ich möchte dir nichts unterstellen, aber es gibt genug schwarze Schafe, die Ergebnisse erfinden, nur um ihren Namen in der VG zu finden. Deinen *Tetris*-High-Score schlägt bisher keiner, den ich kenne (falls dich das beruhigt).



Für viele ist es mit dem Kauf von Konsole und Spiel nicht getan. Da wird mit Feuereifer gebastelt, bis zum Daumenbruch dem High-Score nachgejagt oder von der guten alten Zeit geträumt. Ist das jetzt noch Hobby oder haben wir's schon mit Lifestyle zu tun?

Klassiker

Was mich mächtig stört, ist die Tatsache, daß immer irgendwelche Leute "rumstänkern" müssen, weil ihre Konsole sowieso die beste ist. Ich persönlich finde die Playstation prima und habe auch auf dem Saturn schon göttliche Spiele erlebt. Auch die ganzen Umsetzungen von alten Klassikern sind eine gute Idee, aber warum muß immer 1:1 konvertiert werden (Williams Classics, Namco Museum, usw)? Einen Anfang in Sachen "Altknüllerumsetzung" machte schon International Track & Field. Die Game-Designer sollten vielleicht einmal ihren alten C-64 hervorkramen. Damals haben so göttliche Titel wie Wizball, Castle Of Dr Creep, Impossible Mission oder Jumpman Junior noch für durchwachte Nächte gesorgt. Wie wär's mal mit einer Umfrage?

Frank Kunzmann, Itzehohe

Ja, das waren noch Zeiten. Pieps-Sound und maximal 16 Farben nehmen heute wohl nur noch wir Nostalgiker in Kauf. Der Zocker von heute läßt sich eher von Rendergrafik und orchestraler CD-Musik beeindrucken. An meine Nächte mit "Dr Creep" kann ich mich auch noch gut erinnern (gibt's Broderbund überhaupt noch?). Das Spiel gehört immer noch zu meinen persönlichen "All Time Classics", ebenso wie *Shamus Case 2* und *David's Midnight Magic*. Vermutlich könnte man sämtliche Klasse-Spiele, die es für den Brotkasten gab auf einer CD unterbringen. Das Dumme ist nur, daß da viele verschiedene Hersteller und Programmierteams am Werk waren, die sich heute nicht mehr vertragen oder schlicht nicht mehr existieren. Außerdem ist Spielspaß heute nicht mehr der einzige Grund für den Spielekauf. Oktik, Sound und vor allem Werbung beeinflussen einen doch mehr, als man vielleicht zugeben möchte. Der ultimative C-64-Sampler wird wohl nicht zuletzt aus organsatorischen Gründen ein Traum bleiben (schnüff...).

FORUM

Seit der Entstehung der VIDEO GAMES ist unser Heft ein sogenanntes „Multi-Format-Magazin", das heißt, wir beschäftigen uns nicht nur mit einer Konsole. Viele von Euch haben mehrere Systeme daheim und sind deshalb mit unserer umfassenden Berichterstattung ganz zufrieden. Inzwischen traut sich die Konkurrenz aber schon wieder mit einem Playstation-only-Heft auf den Markt. Wie seht Ihr das, sind Single-Format-Magazine (beispielsweise ein N64-Heft) sinnvoll? **Ist Euch die Berichterstattung in der VIDEO GAMES ausführlich genug, oder hättet Ihr lieber ein Heft, das sich ausschließlich mit einem einzigen (eurem) System beschäftigt?** Schreibt uns, welches System ihr habt und ob Ihr glaubt, daß Ihr damit zu kurz kommt.

Stufenweise

In wieviele Stufen läßt sich der empfundene Spaß beim Spielen eines Games eigentlich unterteilen? Ich persönlich kategorisiere Spiele relativ grob. Da gibt's die recht seltenen Spiele, die ich über Wochen hinweg so gut wie täglich spiele (Daytona USA), dann die, die ich nur gelegentlich

'mal zwischendurch zocke (Total NBA 96) und leider auch solche Spiele, die nach drei Tagen für immer im Schrank verschwinden (Destruction Derby). Auch ihr scheint eine solche Einteilung zu haben, nämlich Eure Statements „super" usw..Trotzdem versucht ihr jeden Monat, eine in 100 Stufen unterteilte Bewertung für jedes Spiel zu finden. Mag sein, daß sich das nach Palastrevolution anhört, aber was wäre denn falsch an einem neuen Wertungssystem?

Andreas Siegwarth, Barsinghausen

Unser Wertungsystem basiert auf einfacher Vergleichbarkeit. Stell dir vor, du findest in einer Wertungsliste zwei Spiele vom selben Genre, die beide acht von zehn Punkte bekommen haben. Welches würdest du kaufen? In der Wertungskonferenz wird jedes Spiel mit geeigneten Konkurrenten verglichen, woraus sich dann die von dir beanstandeten feinen Unterschiede ergeben. Ein einzelner Redakteur wäre zugegebenermaßen kaum in der Lage, ein Spiel in Prozente zu unterteilen. Deshalb investieren wir ja die Zeit und halten die Wertungskonferenzen ab. Wenn du unser System zu kompliziert findest, dann zieh' eben nur die erste Stelle der Wertung zu Rate. Dann hast du auch ein „x von 10"-System. Zufrieden?

Home Racer

Holger Förstemann aus Münstedt hat sein Heimwerkertalent genutzt und aus billigem "Schrott" fast einen Arcade-Automaten gezimmert. Die dreiseitige Konstruktionsbeschreibung erspare ich euch. Die Kurzfassung: Aus einem Beifahrersitz vom Schrottplatz, einer halben Europalette und einem Stützfuß eines Fließbandes entstand ein fast beliebig verstellbares Zocker-Möbel, mit dem Renn- und Flugspiele sicher eine ganz neue Dimension bekommen. Was man mit wenig Taschengeld und etwas Initiative doch so alles hinkriegt – mein Kompliment.



So würde ich auch gern rennfahen (wär' gut für meinen Lappen)...

Rückschritt

In einem Ausschnitt aus der österreichischen Zeitschrift „News", den Nintendo in seinem Clubmagazin als Werbung verwendet, steht „Acht Kids spielten Sega und Sony gegeneinander aus. Das Urteil kam promt: Eigentlich ist beides, Playstation und Saturn, ein Rückschritt. Die können nichts, was das Super Nintendo nicht auch kann." (darunter: „Noch Fragen?", Anm. der Red.). Ich bin zwar wirklich ein Fan von Nintendo, aber das ist dann doch gelogen. Denn ein 3D-System ist das Super Nintendo nun wirklich nicht.

Markus Logar, Villach

Ich weiß jetzt nicht genau, gegen wen ich das verwenden soll. Vermutlich haben die Leute von News keine Ahnung von Videospielen und die Test-Kids schon gar nicht. Klar gibt es für das Super Nintendo eine Menge genialer Spiele. Ich möchte aber doch mal sehen, wie *wipEout* oder *Nights* auf dem Super Nintendo aussehen würde. Solche Aussagen sind inkompetent und peinlich. Peinlich auch für Nintendo, die so etwas gleich zu ihren Gunsten ausschlachten. Das Dumme ist nur, daß wohl die meisten Leser des Nintendo Clubmagazins so etwas auch noch glauben.

Forum 8/96

Sega plant, seinen "Sega-Channel" auch in Deutschland anzubieten. Zwar nicht über Satellit, sondern über Kabel, aber das ist schließlich egal. Meiner Meinung nach hat das aber keine Zukunft. Zumindest nicht, solange man sich mit derart bescheidenen Übertragungsraten zufriedengeben muß. Spiele für Mega Drive oder Super Nintendo sind absolut uninteressant; das eine System ist praktisch tot, das andere liegt im Sterben. Für die Next-Generation-Konsolen (und CD-füllende Spiele, Anm. der Red.) sind die derzeit möglichen Übertragungsraten viel zu niedrig. Die einzige Konsole, für die ein solches System interessant sein könnte, ist das Nintendo 64. Aber auch hier ist ein Zusatzlaufwerk für mehr Speicherplatz geplant. Hinzu kommen die erwähnten Kosten für Hardware und Abo. Wenn man Spiele für 'n Appel und 'n Ei downloaden könnte, wäre die Sache interessant. **Florian Seidel, Bürstadt**

Ich fürchte, diesmal täuschst du dich ausnahmsweise. Gerade im Kabelnetz kann man sich eigentlich nicht über zu schlechte Übertragungsmöglichkeiten beklagen. In den Staaten kann man bereits übers Kabel ins Internet – mit traumhaften Übertragungsraten. Die Datenmengen, die über einen einzigen TV-Kanal gejagt werden, lassen jeden telekomabhängigen Netz-Surfer wässrige Augen kriegen. Die Telekom ist aber (soweit mein letzter Stand) der Meinung, daß hierzulande für so etwas "noch kein Bedarf" besteht. Jeder, der schon einmal eine halbe Stunde auf eine WWW-Seite gewartet hat, ist da vermutlich anderer Meinung. Wenn der Kabelnetzanbieter nicht mitspielt, bleibt eben nur der Weg über einen Satelliten. Da es hierbei aber nur Datenfluß in eine Richtung gibt, wird's mit einer Fehlerkorrektur (bei schlechtem Wetter) schwierig. Programme müssen ja zu 100% fehlerfrei übertragen werden, sonst laufen sie nicht (im Gegensatz zum TV). Bis also dem privaten Anwender mehr zur Verfügung steht, als das "lahme" Telefonnetz, kann es noch dauern.

Ich finde die Idee, via Satellit (bzw. Kabel) Spieledemos empfangen zu können, sehr gut. Ein Empfangsteil würden sich Interessenten sicher leisten. Ich nehme an (und hoffe), daß es viele Interessenten gibt. Mir schwebt ein richtiges Spielenetz vor, mit Demos etc. für alle Systeme. **Nico Wehrmann, Ahrensburg**

Grundsätzlich beantworte ich die Frage nach dem Interesse an Videospielen via Satellit erstmal mit einem klaren „ja". Da die technologisch fortschrittlicheren Staaten dieser Erde eh immer die Protagonisten dieses Genres sind, muß man erstmal abwarten, wie sich die Geschichte überhaupt längerfristig entwickelt. In Deutschland gibt es zwar auch schon Anbieter für Pay-TV (premiere, etc.), dennoch besitzt nur die Minderheit einen passenden Decoder. Ich behaupte einfach mal, daß wir noch reif genug dafür sind, trotz der bereits eingeläuteten Multi-Media-Ära. Nach meiner Einschätzung wird es ein solches System erst geben, wenn die heutigen Next-Generation-Konsolen langsam nachfragemäßig den Geist aufgegeben, aus welchen Gründen auch immer (zu hohe Kosten für Spiele-Nachschub?). Für mich ist das noch ganz leise Zukunftsmusik. Ob sich das Netz etabliert, würde ich aber nicht in Frage stellen, da auch hier der Fortschritt nicht Halt macht. **Daniel Vollmer, Großefehn**

Eines Tages wird es so sein, daß man sich einloggt, spielt und dafür eine Gebühr bezahlt, so wie beim digitalen TV. Zur Zeit ist dies jedoch noch nicht sinnvoll, da die entsprechende Technik für den normalen Gebrauch viel zu teuer ist. Der Decoder für das digitale Fernsehen kostet alleine schon 1000 Mark. In dieser Preisklasse würde sich wohl auch der Decoder für Konsolen bewegen. Ein anderer Weg wäre das Internet. Jedoch sind (meiner Meinung nach) die Übertragungszeiten nicht akzeptabel, da für ein Megabyte etwa eine Minute benötigt wird (mit Modem, mit ISDN wäre es schneller, ist aber zu teuer, finde ich). Nehmen wir für eine Saturn- oder Playstation-Demo einmal mindestens 30 MB an. In den 30 Minuten Wartezeit verdient sich die Telekom eine goldene Nase. **Clemens Conrad, Schönow**

Ein Megabyte pro Minute?? Ich habe ISDN zuhause und von sowas träum' ich nur. Gerade das Internet ist derart überlaufen, daß man selten mehr als ein Kilobyte pro Sekunde bekommt. Solange irgendjemand damit Geld verdient, daß ihr lange in der Leitung hängt, ist das Interesse an hohen Übertragungsraten bei den Anbietern eher gebremst. So dürften auch die Betreiber eines zukünftigen Spielenetzes kaum Wert darauf legen, daß die nötigen Daten möglichst schnell übertragen werden. Erst, wenn nach Datenmengen abgerechnet wird, können die Übertragungsgeschwindigkeiten interessant werden. Wie die meisten erkannt haben, kann man heute eigentlich nur die Entwicklung von Pay-TV und Pay-per-View-Fernsehen verfolgen und abwarten, bis die Hersteller der Meinung sind, daß die technische Situation solche Systeme zuläßt. Der finanzielle Anreiz für die Hersteller ist da: Decoder und Speichermedien müssen gekauft werden, man könnte sich das Pressen auf CD und das Brennen auf Modul sparen. Außerdem (wie das Internet beweist) sitzt das Geld lockerer, wenn man es per Mausklick ausgeben kann.

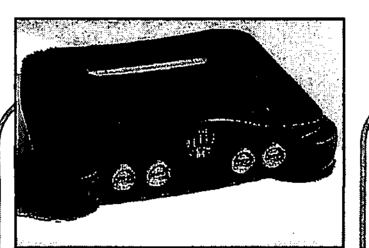
BPS

Während die BPS in Deutschland blutrünstige Spiele verbietet, erscheinen diese Spiele in einigen Ländern jedoch offiziell und es darf dort auch dafür geworben werden. Nun frage ich mich, in welchen europäischen Ländern solche Spiel nicht indiziert werden. Ist vielleicht Österreich so ein Land (schließlich sehen's die mit dem Kürzen von Kinofilmen auch nicht so eng), oder ist die BPS nicht nur für Deutschland, sondern für den ganzen deutschsprachigen Raum zuständig? **Martin Janda, Frankfurt**

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ist, wie der Name schon sagt nur für das (deutsche) Bundesgebiet zuständig. In anderen deutschsprachigen Ländern wie Österreich oder der Schweiz gibt es solche Institutionen nicht. Dort sehen sie die Jugendgefährdung anscheinend auch nicht so eng. Vielleicht übernehmen die Österreicher und Schweizer einfach mehr Verantwortung für ihre Kids...



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



NINTENDO 64
GRUNDGERÄT US



SATURN
NIGHTS



PLAYSTATION
ANDRETTI RACING

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele.** Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind

ARJAY ONLINE GAMES

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.
http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90

SATURN	
Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire qdt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

NINTENDO 64
Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.
Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES	
Lufia II us	149.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

NEO GEO CD	
Pulstar	*39.90

ALLGEMEINES
Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221•121067



SUPER NES
TERRANIGMA



PLAYSTATION
TEKKEN II



PLAYSTATION
FORMULA 1

PLAYSTATION	
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Exhumed dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines 3 dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commander dt	89.90
Titan Wars dt	99.90
Toshinden II dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clx dt	69.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN	
F1-Racing dt	89.90
Ghen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Road Rash dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	99.90
True Pinball dt	89.90
Tunnel B1 dt	109.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtual Golf dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76
http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

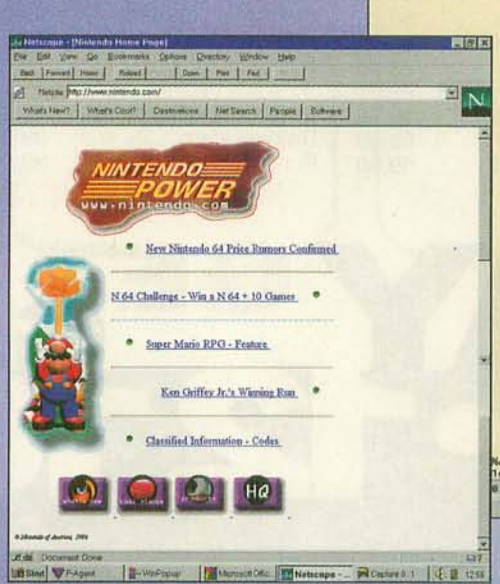
Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

INTERNET Special

Die Spiele-Industrie stürzt sich auf die Netze und bastelt an der finalen Verschmelzung der Joypad-Generation mit dem neuen Massenmedium. Wer in Zukunft als Konsolen/PC-Spieler „Up-to-date“ sein möchte oder einen „Match“-Partner sucht, der geht zum Netsurfen ins World Wide Web.



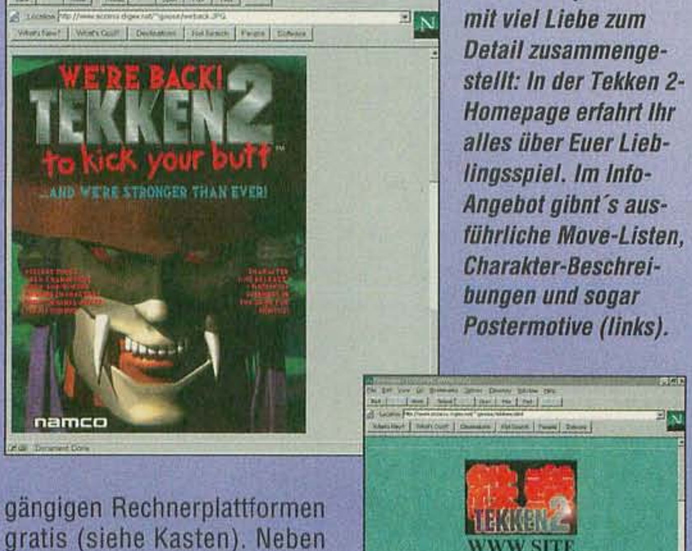
Sega of America hält ein reichhaltiges WWW-Angebot bereit





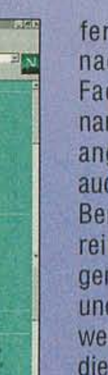
Links die WWW-Seite von Nintendo-USA. Aber auch Big N-Japan ist jetzt im World Wide Web vertreten.

Über 30 Millionen Leute tummeln sich bereits auf den Superhighways des Internets. Das darauf basierende World Wide Web, kurz WWW, ist mittlerweile ein Quasi-Standard, der sich die weitverzweigten Netzwerk-Pfade des Internets als Übermittlungsträger ausgesucht hat. Es lockt mit multimedialen Info-Seiten (Bild, Ton, Text) und einer komfortabel zu bedienenden Benutzeroberfläche. Als erste Stufe benötigt Ihr (Computerhardware und entsprechendes Betriebssystem vorausgesetzt) einen Zugang zum Internet, ein Modem oder ISDN-Adapter und die passende Software (sogenannte WWW-Browser), um auf verschiedene Informationsquellen zugreifen zu können. Die Browser-Software wie zum Beispiel der „Netscape-Navigator“, „NCSA Mosaic“ oder Microsofts „Internet Explorer“, gibt es für fast alle gängigen Rechnerplattformen gratis (siehe Kasten). Neben Universitäten und öffentlichen Einrichtungen haben auch zahlreiche kommerzielle Anbieter das WWW als lukrative Einnahmequelle entdeckt. Für den Internet-Zugang muß man als Privatanwender etwas tiefer in die Tasche greifen. Je nach Service-Anbieter (im Fachchargon Provider genannt) unterscheiden sich die angebotenen Leistungen wie auch die individuell erhobenen Benutzungsgebühren. Neben reinrassigen Internet-Zugängen wie es z.B. *Europe Online* und *IBM* anbieten, gibt es noch weitere kommerzielle Provider, die neben Ihrem eigenen Netzverbund auch ein Gateway



Von Videospiel-Freaks mit viel Liebe zum Detail zusammengestellt: In der Tekken 2-Homepage erfahrt Ihr alles über Euer Lieblingsspiel. Im Info-Angebot gibnt´s ausführliche Move-Listen, Charakter-Beschreibungen und sogar Postermotive (links).

Bilder neuer Spiele sind für jedermann verständlich





Neue ActionReplay-Codes könnt Ihr auf der Datel-Page abrufen


Final-Fantasy-Erfinder „Square" hat auch eine englischsprachige Ausgabe seiner Japano-WWW-Page im Angebot


Der Suchdienst liefert Adressen



Fan-Seiten brauchen sich nicht hinter den offiziellen verstecken



In Compuserve ist Sega ebenfalls mit einem Forum vertreten



Die Video-Games-Page befindet sich noch im Aufbau: Stay tuned!

(Torverbindung) zum Internet anbieten. Die zwei größten Anbieter in diesem Kreis sind *Compuserve* und *America Online*, die weltweit eine stattliche Anzahl an Mitgliedern haben. Als weiteren nützlichen Dienst des Internets bzw. World Wide Webs könnt Ihr elektronische Post (E-Mails) an jeden Netzteilnehmer versenden. Somit steht dem öffentlichen oder persönlichen Informationsaustausch mit anderen Personen z.B. Videospielefreaks aus der ganzen Welt, nichts mehr im Wege. Alle bekannten Software/Videospielfirmen wie Nintendo, Sony, Sega, um nur einige zu nennen, sind bereits in mehreren Netzen präsent. Topaktuelle Vorankündigungen, ausführliche News-Berichte und tonnenweise Bilder lassen die Herzen jedes Videospielefans höher schlagen. Dazu gesellen sich zahlreiche Fan-Pages, die von engagierten Privatpersonen eigenhändig erarbeitet, gehegt und gepflegt werden. Hier findet Ihr hilfreiche Tips&Tricks, Schummel-Codes und alles weitere, was es über die aktuelle Videospiele-Szene zu berichten gibt. Bei den unüberschaubaren Datenmengen der Millionen Themenbereiche stellt sich jedoch die Frage, wie "Otto-Normal"-Internet-Benutzer an die gewünschten Informationen herankommt. Ein hilfreiches Tool dazu waren die kostenlosen Suchdienste. Einer von vielen ist da der „Webcrawler", den Ihr zum Beispiel auf „http://www.webcrawler.com" findet. Zu einem beliebigen Stichwort liefert der Suchdienst eine ausführliche Liste aller registrierter Anbieter und deren "Homepage-URL", die zu dem gewünschten Thema führen. Um in Kontakt mit dem jeweiligen Information-Server zu treten, wird eine sogenannte „URL-Adresse" benötigt. Eine „URL" ist eine Art Wegweiser, ohne deren Vollständigkeit das gewünschte Ziel unerreichbar bleibt. Beispielsweise führt Euch die „URL" http://www.nintendo.com direkt zur Einstiegsseite des WWW-Servers von Nintendo of America. Action-Replay-Benutzer können sich von „http://www.datel.co.uk" die aktuellen Codetabellen und Software-Updates herunterladen und diese auf Wunsch mit dem separat erhältlichen PC-Interface umgehend auf das Mogel-Modul

Kleines WWW-Glossar

HTML	Hypertext Markup Language, die Seitenbeschreibungssprache des WWW
HTTP	Hypertext Transfer Protokoll, das WWW-eigene Netzwerkprotokoll
URL	Universal Resource Locator, WWW-Adressierungsart
FTP	File Transfer Protokoll, Protokoll zur Übertragung beliebiger Dateien im Netz
Archie	Dateien-Suchdienst listet die FTP-Server, die die gesuchte Datei bereitstellen
Gopher	Menü-orientierter Informationsdienst des Internets
Web Crawler	Einer von vielen Informations-Servern, erlaubt die Suche nach Stichwörtern
Netscape Navigator	Der derzeit meistverwendete WWW-Browser
E-Mail	Electronic Mail, das Versenden von elektronischer Post
IRC	Inter-Relay-Chat Online-Diskussionen auf festgelegten „Internet-Channels" über Tastatur in Echtzeitübertragung

übertragen. Um an eine Informationsquelle zu gelangen, bieten WWW-Browser zwei Möglichkeiten. Zum einen könnt Ihr jede beliebige URL eingeben, zum anderen werden je nach „Freundlichkeit" des Anbieters sogenannte "Hot-Links" bereitgestellt, die auf weitere Informationsquellen mit gleichen oder verwandten Themen verweisen. Hinter jeder dieser "Hotlink-Verbindungen" steckt ebenfalls ein „URL". Das heißt, das Dokument kann direkt im laufenden Text auf beliebige Quellen im Internet verweisen. Die wichtigsten URLs z.B. für Suchverzeichnisse oder Hilfedateien sind bei den meisten WWW-Browsern schon im Menü verankert.

Kostenlose Browser-Software zum Downloaden

http://galaxy.einet.net/einet/Macweb/	MacWeb-Browser
http://www.microsoft.com/ie/	Microsoft Internet Explorer
http://www.ncsa.uiuc.edu/SDG/	NCSA Mosaic-Brower
http://home.netscape.com	Netscape Navigator



Der zusätzlich Schacht dient zur Aufnahme von Add-On-Cards

Spielkonsolen suchen Anschluß

Bereits seit längerer Zeit versuchen die beiden Konsolengiganten Nintendo und Sega ihr eigenes „Spiele-Netz" zu etablieren. Allerdings beschränkt sich diese Aktivität vorerst nur auf den japanischen und amerikanischen Markt. Bereits seit einigen Jahren können dort Super-Nintendo-Besitzer über Satelliten-TV und Mega-Drive-Besitzer über Modem bzw. Kabelkanal ihre Spiele direkt ins Wohnzimmer übertragen. Für die beiden Nachfolgerkonsolen Saturn und Nintendo 64 ist ein ähnliches Konzept in Arbeit, wobei man diesmal auf das weitverbreitete Internet/World Wide Web setzt. Sega hat es bereits zur Serienreife gebracht und liefert in Japan sein „Saturn-Internet-Kit" aus. Das Paket besteht aus einem 14.4-Modem-Adapter und einem Netscape kompatiblen Browser – Kostenpunkt 14 800 Yen, umgerechnet ca. 240 Mark. Wer tonnenweise E-Mails verschicken möchte oder seine Lieblings-Seiten dauerhaft speichern will, wird sich mit dem Joypad und dem limitierten Flash-Memory-Speicher des Modem-Adapters etwas schwer tun. Zu diesem Zweck befindet sich eine Tastatur und ein Diskettenlaufwerk im Zubehörangebot, die natürlich extra bezahlt werden müssen. Für knapp 200 Dollar wird in den USA ein ähnliches Internet-Kid angeboten, für Deutschland strebt man neben dem geplanten Frühjahr '97-Release einen Verkaufspreis von 350 bis 400 Mark an. Im Gegensatz zu Japan wird die Technik eines 28.8-Modems in dem abgeänderten Gehäuse-Adapter stecken. Der notwendige Internet-Zugang ist natürlich nicht im Preis inbegriffen. Allerdings wird es spezielle Zugangs-Angebote geben, die in Vereinbarungen mit etablierten Providern noch ausgehandelt werden müssen. Für Leute, die keinen PC haben und trotzdem die faszinierende Welt des Internets kennenlernen möchten, ist das „Saturn-Internet-Kit" sicher eine preisgünstige Alternative. *ws*



Der Modem-Adapter wird direkt in den Modulschacht gesteckt



In Japan bereits erhältlich: Das Internet-Komplett-Kid für den Saturn

Die wichtigsten WWW-Adressen für Videospieler

HTTP://WWW.ACCLAIM.COM	Hier erfahrt Ihr alles über die aktuelle und zukünftige Spielepalette von Acclaim
HTTP://WWW.EA.COM	Die Web-Server von Electronic Arts – USA
HTTP://WWW.GAMETEK.COM/	Auf der GameTek Home Page erfahrt Ihr mehr über das N64-Robotech-Spiel
HTTP://WWW.GAMEZERO.COM	Game Zero; informative Fan-Page mit hunderten Hot-Links zu allen erdenklichen Videospielherstellern
HTTP://INTERPLAY.COM	Der Netserver von Interplay – mit Infos zu allen aktuellen Video- und PC-Spielen
HTTP://WWW.KONAMI.COM	Offizielle WWW-Seite der amerikanischen Konami-Niederlassung
HTTP://WWW.MICROPROSE.COM	Webpage des Simulations-Spezialisten Microprose
HTTP://WWW.NAUTICOM.NET/WWW/CAPSCOTT/	Unofficial Nintendo 64 Fan-Page, alle erdenklichen Infos (News, Bilder, Tips&Tricks) über das Nintendo 64
HTTP://WWW.NINTENDO.COM	Die offizielle Webseite von Nintendo USA (mit vielen Bildern und Infos zum N64!)
HTTP://WWW.NINTENDO.CO.JP	Homepage von Nintendo-Japan (leider nur in japanischer Sprache)
HTTP://WWW.SEGA.OA.COM	Offizielle Webseite von Sega of America, Infos über die gesamte Produktpalette von Sega
HTTP://WWW.SEGA-SATURN.COM/SATURN.HTM	Daves Sega Saturn Page, private Fan-Page mit vielen Insider-Infos
HTTP://WWW.VIDGAMES.COM	The PlayStation Galleria; umfangreiche Infos und aktuelle News, Release-Listen usw... über Sonys 32-Bit-Konsole
HTTP://WWW.WEBCRAWLER.COM	Einer von vielen WWW-Suchdiensten, liefert URL-Adressen nach Stichpunkten
HTTP://WWW.WMS.COM/WILLIAMS	Alles Wissenswerte über Video- und Automatenspiele aus dem Hause Williams



SZENE-CHAT

Nintendo veröffentlicht das N64 vor Weihnachten und niemand erfährt es! Ganz so weit sind wir natürlich noch nicht, denn am 9. September fand in Wiesbaden immerhin eine Präsentation statt, wo unter anderem auch die endgültigen Pläne für Deutschland bekannt gegeben wurden, doch zum Zeitpunkt, als dieser Beitrag geschrieben wurde (6. September, 11.00), hielt sich Nintendo Deutschland immer noch bedeckt, oder man wartete tatsächlich auf die definitive Zusage aus Japan. Immerhin kündigt Acclaim seit kurzem den Europa-Release von Turok für Dezember an, was ohne verfügbare Hardware wenig Sinn macht. Währenddessen verkaufte Sony kürzlich die millionste Playstation in Europa, von Formel 1 werden in Deutschland allein 75 000 Stück ausgeliefert und man kann nur schätzen, wieviele Schumacher-Fans sich nur wegen dieses Spiels eine Playstation zulegen werden. Nintendo muß schon eine gewaltige Marketing-Kampagne einleiten, um Sonys Vorsprung wettzumachen, denn im Augenblick wissen sicher nur die wenigsten SNES-Besitzer mit dem Begriff Nintendo 64 etwas anzufangen. Nintendo muß den potentiellen Kunden vor allem verdeutlichen, warum sie ihr Geld für eine Konsole ausgeben sollen, für die nur eine handvoll Spiele angeboten werden, die dann auch noch bis zu 50 Mark teurer sind als die in der Herstellung billigeren Playstation- und Saturn-CDs. Zumindest beim Hardware-Preis hat Nintendo den notwendigen Schritt vollzogen, denn die Anpassung auf 199 Dollar in den USA zeigt auch in Europa Auswirkungen, und mit einem empfohlenen VK von 399 Mark für das N64 hat Nintendo mit dem großen Konkurrenten Sony gleichgezogen. Gegen eine etablierte Konsole anzutreten, die billiger ist, mehr als das zehnfache an Spielen anbietet, die dann auch noch fast ausnahmslos günstiger sind, hätte sogar Nintendo in der europäischen Hochburg Deutschland überfordert. Als besonderes Schmankerl will Nintendo das geniale Mario 64 und Wave Race zum Kampfpreis von 99 Mark anbieten. Dann bleibt immer noch abzuwarten, ob Sony trotz aller Dementi den Preis nicht noch weiter senkt, gerade vor Weihnachten wären 299 Mark ein starkes Argument und könnten Nintendo trotz aller Anstrengungen die Suppe kräftig versalzen. Vielleicht kommt ja alles auch ganz anders und Nintendo verpaßt das so wichtige Weihnachtsgeschäft, denn das Hauptproblem scheint die Anpassung der Software auf 50 Hertz Vollbild zu sein, und solch schwierige Konvertierungen lassen sich nur schwer beschleunigen. Speziell für den deutschen Markt wäre ein Release des N 64 vor Weihnachten von großer Bedeutung, denn im Gegensatz zu England, wo inzwischen mehr als 400 000 32-Bit-Konsolen verkauft wurden, hinkt der vom Potential her größte europäische Markt mit knapp über 200000 verkauften Geräten doch stark hinterher.

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Mittlerweile auch schon uralt ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

super
na ja
gut
geht so
hilfe

Auch längst nicht mehr neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Dirk

Dirks erstes Buch wird heißen: „Die tausend besten Ausreden für ständiges Zuspätkommen"



Hartmut

Kriegt bald einen neuen VR6, denn der alte schafft mit Rückenwind nur noch 240 Stundenkilometer



Ralph

Nach vier Wochen Urlaub in den USA hat ihn die Sucht mal wieder in die Radaktion getrieben

Wolfgang

Hat vor gut zwei Wochen seine Harley beim Händler abgeholt und nimmt sie sogar mit ins Bett



Tet

Hofft, daß die ständigen Fragen nach seiner Schwester nun ein Ende haben (siehe auch Editorial)



Robert

Obwohl er keinen Pfennig auf der Bank hat, will er sich demnächst einen BMW Z3 kaufen



Jan

Hat deswegen fünf Motorräder in der Garage, weil immer mindestens drei davon nicht laufen

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Wichtig: die Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

O.I.T.

! Order In Time goes Internet !
Order-in-Time.de@t-online.de

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Artikel	Preis
Saturn ohne Spiel	419.90
Saturn mit Sega Rally	479.00
Game Buster	89.90
Advanced Military Commander 2	79.90
Alien Trilogy	89.90
Alone In The Dark 2	89.90
Allethe Kings	79.90
Bomberman jap	109.90
Black Fire	79.90
Blazing Dragons	89.90
Bust-A-Move 2	79.90
Darius Gaiden jap	29.90
Darkstalkers 2	49.90
Dark Saviour us	109.90
Daytona USA dt	69.90
Dead Heat 2jap	129.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	79.90
Die Hard Trilogy	99.90
Dragon Force us	109.90
Dynasty Wars jap	129.90
Exhumed	89.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	109.90
Fighting Vipers jap	129.90
Game Gun	89.90
Ghen War	79.90
Gradius Deluxe Pack jap	109.90
Gungriffon	89.90
Gunbird jap	99.90
Iron Storm us	109.90
Jonny Bazookatone	29.90
High Velocity us	99.90
King Of Fighters jap	109.90
Langresser 3 jap	129.90
Loderunner jap	109.90
Mystaria	99.90
NBA Action	99.90
Nights & Special Controller	139.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Games	79.90
Panzer Dragoon dt	79.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	49.90/89.90
Pro Pinball - The Web	79.90
Powerplay Hockey us	109.90
Return Fire us	109.90
Road Rash	89.90
Sega Rally dt	99.90
Shanghai	79.90
Shellshock	89.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Sonic Wings jap	109.90
Shockwave Assault	69.90
Space Hulk	99.90
Steam Gear Mash jap	39.90
Street Fighter Alpha	89.90
Street Fighter Zero 2 jap	129.90
Strikers 1945 jap	129.90
Story Of Thor	79.90
Tilt	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
True Pinball	89.90
Tunnel B1	99.90
Ultimate 3	79.90
Victory Goal 96	94.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids jap	69.90
WWF Wrestlemania	89.90
Wing Arms	89.90
wipEout	79.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Mission Stick	149.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
MPEG-Karte	319.90
Konverter für Importspiele	39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation	369.90
Game Buster	89.90
Alien Trilogy	79.90
Alone In The Dark 2	99.90
Andretti Racing	99.90
Beyond The Beyond us	109.90
Bust-A-Move 2	69.90
Crash Bandicoot us	109.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Die Hard Trilogy	99.90
DiscWorld dt (dt. Texte)	89.90
Fade To Black	89.90
Fifa Soccer 96	89.90
Jumping Flash 2 jap/dt	79.90/89.90
King Of Fighters 95 jap	129.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
Namco Museum 1	94.90
Namco Museum 3 jap	109.90
NBA In The Zone	79.90

Das beste Rennspiel!!!
Formel 1 für die PlayStation nur 99.90!!!!

Artikel	Preis
NBA Live 96	79.90
NHL Face Off	89.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Summer Games	99.90
Overblood jap	139.90
Po´ed	89.90
Powerplay Hockey us	109.90
Primal Rage	89.90
Pro Pinball - The Web	79.90
Project Overkill	109.90
Resident Evil	79.90
Resident Evil Hintbook	49.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution dt	94.90
Road Rash	89.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap/us	109.90/109.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Tobal 1 jap	129.90
Top Gun	99.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	89.90
Track & Field	99.90
True Pinball	89.90
Shockwave Assault	89.90
Sidewinder us	99.90
Skeleton Warrior	89.90
Starfighter 3000	99.90
Street Fighter Alpha	89.90
Time Commando	99.90
Tokyo Highway Battle	99.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	69.90
Warhammer	89.90
wipEout	89.90
Wing Commander III	99.90
wipEout 2097	99.90
Worms	89.90
Joypad	54.00
Memory Card Plus	79.90
Namco neGcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Racing Controller	89.90
Ascii Joyboard	109.90
RGB-Kabel	39.90

Nintendo 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 + Mario	699.00
Street Fighter Zero 2	229.90
Wace Race 64	229.90

Jaguar

Artikel	Preis
Jaguar + Cybermorph	199.90
Jaguar Spiele	ab 99.90

Super Nintendo

Artikel	Preis
Action Replay Pro Mark 3	89.90
Donald Duck in M. M.	129.90
FIFA Soccer 96	79.90
Final Fight 3	99.90
Goeman V jap	129.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Kirby´s Ghost Trap	69.90
Asterix & Obelix dt	59.90

SNES Rollenspiele

Artikel	Preis
Robotrek	89.90
Bahamut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Brandish us	109.90
Breath Of Fire 2 dt	109.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragon Warrior V (Enix) us	139.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Earthbound	129.90
Lufia 2 us	129.90
Lufia 2 Hintbook	49.90
New Horizons us	129.90
Paladins Quest us	109.90
Ruins Of Virtue 2 us	99.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	199.90
Secret of the stars us	119.90
Super Mario RPG	129.90
Terranigma	119.90
Ultima: False Prophet us	129.90

32X

Artikel	Preis
Chaotix dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
T-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Artikel	Preis
Pulstar	89.90
Samurai Shodown 3	89.90

- Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Restposten 49.90 +++ 3DO Spiele - Re

Zeitschriften

Titel	Preis
Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

Versand
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Bestellservice jetzt bis 21.00!!!

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Platz	Vormonat	Titel	System	
1	(7)	Toy Story	Game Boy	Nintendo
2	(9)	Super Mario Land 3	Game Boy	
3	(8)	Pinocchio	Game Boy	
4	(5)	Super Mario Land	Game Boy	
5	(6)	Super Mario Land 2	Game Boy	
6	(3)	Donkey Kong Country 2	SNES	
7	(1)	Toy Story	SNES	
8	(neu)	Pinocchio	SNES	
9	(–)	Asterix & Obelix	SNES	
10	(4)	Asterix & Obelix	Game Boy	
1	(2)	Toy Story	Mega Drive	Sega
2	(1)	FIFA Soccer'96	Mega Drive	
3	(7)	NBA Live '96	Mega Drive	
4	(–)	PGA Tour'96	Mega Drive	
5	(6)	Sonic 3	Mega Drive	
6	(4)	Die Schlümpfe	Mega Drive	
7	(3)	Dune 2	Mega Drive	
8	(–)	NHL Hockey'96	Mega Drive	
9	(5)	Sonic & Knuckles	Mega Drive	
10	(–)	Story of Thor	Mega Drive	
1	(1)	Ridge Racer Revolution	Playstation	Playstation
2	(2)	Adidas Power Soccer	Playstation	
3	(neu)	Toshinden 2	Playstation	
4	(neu)	Track & Field	Playstation	
5	(3)	Alien Trilogy	Playstation	
6	(4)	The Need For Speed	Playstation	
7	(6)	Destruction Derby	Playstation	
8	(5)	Wing Commander 3	Playstation	
9	(9)	FIFA Soccer '96	Playstation	
10	(8)	WipEout	Playstation	
1	(1)	Panzer Dragoon 2	Saturn	Saturn
2	(2)	Sega Rally	Saturn	
3	(8)	Virtua Cop	Saturn	
4	(3)	FIFA Soccer '96	Saturn	
5	(5)	Euro '96	Saturn	
6	(–)	Magic Carpet	Saturn	
7	(10)	Wing Arms	Saturn	
8	(neu)	Need for Speed	Saturn	
9	(4)	Virtua Fighter 2	Saturn	
10	(–)	Thunderhawk 2	Saturn	



Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	Tetris Attack, Super NES
hört zur Zeit	Blümchen, die erste CD
Film-Favorit	Kondom des Grauens

spielt zur Zeit	Exhumed, Saturn
hört zur Zeit	Andretti Racing, Soundtrack
Film-Favorit	Independence Day

spielt zur Zeit	Disruptor, Playstation
hört zur Zeit	Global House Culture
Film-Favorit	Eraser

spielt zur Zeit	Pro Pinball, Saturn
hört zur Zeit	Irgendwelche Trance-Sampler
Film-Favorit	Twister

spielt zur Zeit	Tekken 2, Playstation
hört zur Zeit	Nas. It was written
Film-Favorit	Trainspotting

spielt zur Zeit	Tekken 2, Playstation
hört zur Zeit	Natural Born Killers, Soundtrack
Film-Favorit	Independence Day

spielt zur Zeit	Madden'97, Playstation
hört zur Zeit	Toshinden OAV, Soundtrack
Film-Favorit	Gunsmith Cats Vol. 2

Kinohits des Monats

1. **Eraser** mit Arnold Schwarzenegger
2. **Mission: Impossible** mit Tom Cruise
3. **Lügen haben lange Beine** mit Uma Thurman
4. **Kondom des Grauens** mit vielen ängstlichen Männern
5. **Striptease** mit Demi Moore
6. **Der Goofy Film** Zeichentrickfilm
7. **Trainspotting** mit verrückten Engländern
8. **The Rock** mit Sean Connery
9. **Agent 00 - Spy Hard** mit Leslie Nielsen
10. **Geliebte Aphrodite** mit Woody Allen

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Resident Evil	Playstation
2	Ridge Racer Revolution	Playstation
3	Alien Trilogy	Playstation
4	Super Mario 64	Nintendo 64
5	Track & Field	Playstation
6	The Need for Speed	PSX/Saturn
7	Formel 1	Playstation
8	Toshinden 2	Playstation
9	FIFA Soccer'96	Playstation
10	Panzer Dragoon 2	Saturn

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Tekken 2	Playstation	91%
2	Madden'97	Playstation	87%
3	Exhumed	Saturn	86%
4	Andretti Racing	Playstation	85%
5	Pro Pinball	Saturn	83%
6	Fighting Vipers	Saturn	82%
7	Sega Worldwide Soccer'97	Saturn	80%
8	Time Commando	Playstation	79%
9	Destruction Derby	Saturn	78%
10	Virtua Fighter Kids	Saturn	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge



Hey Dad... Was hältst Du von einem Sponsor-Abo?

Nur Bares ist Wahres!

Also mach´s einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.

Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider





No Mercy: Der totgelaubte Heihachi haut kräftiger zu als je zuvor



Lichterzauber: Yoshimitsu muß einen harten Treffer einstecken

Die stählerne Faust
Tekken 2

Fast ein Jahr ist seit dem letzten „King of the Iron Fist"-Turnier ins Land gezogen. Nachdem „Heihachi" von seinem kaltblütigen Sohn „Kazuya" aus Raffgier getötet wurde, flüchtet dieser in das Reich der dunklen Schattenmächte. Die geldgierige Finanzgruppe „Mishima Zaibatsu", gleichzeitiger Sponsor der ersten Vollkontakt-Veranstaltung, hat daraufhin "Kazuya" als neuen Führer auserkoren. Mit seiner Hilfe ruft der Konzern ein neues Turnier aus, das mit einem tausendfach höheren Preisgeld zur Teilnahme lockt. Die Wetten stehen hoch und der Einsatz ist das Leben. Natürlich verspricht sich der Veranstalter einen großen Gewinn, denn der Sieg ist mit Kazujas teuflischer Macht ohnehin sicher. Oder auch nicht?

Jetzt liegt es an euch, den üblen Machenschaften des Konsortiums ein Ende zu setzen. Ihr führt euren Lieblingshelden in das Turnierduell des Jahres. Gegenüber dem Vorgänger stehen euch von Haus aus zehn Spielfiguren zur Auswahl: Neben den altbekannten Prügelrecken "Paul", "Ninja", "Law", "King", "Jack-2", "Michelle" und "Yoshimitsu" hat sich der totgeglaubte "Heihachi" ins Aufgebot geschmuggelt. Zwei weitere Newcomer stellen sich der Herausforderung: Schönling „Lei Wulong" verläßt sich im Gefecht auf seine traditionellen Kung-Fu-Künste, die er in einem ehrwürdigen Shaolin-Kloster erlernt hat. Die Frauenfront wird von der Tierschützerin „Jun Kazama" verstärkt, die mit ihrem "Kobujutsu"-Kampfstil der Konkurrenz das Lebenslicht ausblasen will. Wie beim Vorgänger gibt es für jeden Fighter einen sogenannten „Middle-Boss", der nach erfolgreichem Turniersieg ebenfalls anwählbar wird. Darunter finden wir alte Bekannte wie den Bären "Kuma", Karate-Meister "Lee", Allround-Künstler "Wang" und Sumo Wrestler "Ganryu". Aber auch neue Persönlichkeiten zeigen zum ersten Mal ihr Gesicht: Taek-Won-Do-Profi "Baek" ist den weiten Weg aus Korea angereist, um seine Urlaubskasse zu füllen. Kick-Boxer "Bruce" gilt als geheimer verbündeter von Kazuyas Privatarmee. Zum Schluß wäre da noch Phantom-Ninja "Kunimitsu", der sich mit einem Dolch bewaffnet seinen Gegnern stellt. Habt ihr alle acht Runden überlebt, warten zwei knallharte Endgegner auf euch. Alle Haudegen und deren Move-Palette wurden grafisch als auch spielerisch komplett überarbeitet. Zahlreiche Hintergrundaufbauten verschiedener Land- und Stadtszenarien zieren den Pixel-Horizont. Ihr habt ein ansehnliches Repertoire an diabolischen Schlägen: Fußfeger, Sprungtritt, Hantkantenschlag und Schulterwurf beherrschen eure Tekken-Krieger im Schlaf. Durchschlagende Kettencombos- und Counter-Attacken sind für den ambitionierten Spieler ebenfalls kein Problem. Wer sich die zahlreichen Special Moves schlecht merken kann, kann während des Spiels eine Liste aufrufen, die jede Schlagkombination des Charakters erklärt. Brandneu ist der „Team-Battle-Modus", in



Wumm: Paul legt mit einem gekonnten Schulterwurf den bärenstarken Kuma aufs Kreuz



Zwei Karate-Meister unter sich: Lei verpaßt Law einen kräftigen Fußkick ins Gesicht



Jack 2 beweist an King, was biomechanische Gelenke alles leisten können



Vater- und Sohn-Begegnung: Die beiden kämpfen um ihre Familienehre



Per Knopfdruck verpaßt ihr den Helden ein anderes Klamotten-Outfit



Wie Ihr an Roger herankommt, erfahrt im Tips&Tricks-Teil

dem ihr eine Fünfer-Mannschaft aus allen anwählbaren Charakteren (insgesamt 25!) zusammenstellen könnt. Ein Time Attack-, Survial- und Practice-Modus komplettieren das üppige Optionsangebot. Damit Profis wie Anfänger gleichermaßen Spaß haben, bietet *TK 2* zahlreiche Schwierigkeitsgrade, die auch mit individuellen Feinjustierungen für den Zweispielermodus aufwarten. *ws*



Bravissimo!!!!! Was Namco mit dem Sequel auf die Beine gestellt hat, darf sich ohne weiteres zur Top-Elite aller bisher erschienen Playstation-Titel zählen. Mag die eingeschworene Toshinden-Fangemeinde noch so auf ihren Nachfolger schwören, an die spielerische Genialität von Tekken 2 kommt derzeit kein anderes 3D-Beat'em-Up heran (Segas Polygon-Prügler mal ausgenommen). Nicht zuletzt liegt dies an der höllisch guten Atmosphäre, die man bei vielen anderen Genre-Vertretern vergeblich sucht. Grafisch hat sich Tekken 2 mehr oder weniger positiv weiterentwickelt: Das Charakterdesign wirkt zwar viel ausgeglichener, dafür sehen die Spielfiguren merklich „eckiger" aus als beim Vorgänger. Im Gegenzug begleiten euch wunderschöne Licht- und Schatteneffekte durch das gesamte Kampfgeschehen. Die abwechslungsreichen Bitmap-Hintergründe wirken um einiges detailverliebter, bunter und stimmungsvoller als bei dem ersten Teil. Auch die Move-Palette ist gehörig angewachsen: Neben den bekannten Fuß& Kick-Kombinationen gibt es jede Menge versteckte Specials, die mit einer vernichtenden Wirkung aufwarten (eine Liste aller Secret-Moves folgt in der nächsten Ausgabe). Außerdem ließ sich Namco nicht lumpen und hat die PAL-Version von der Spielgeschwindigkeit her an unsere Fernsehnorm angepaßt. Leider gibt es dafür nach wie vor schwarze Balken am unteren und oberen Bildschirmrand, die das löbliche Unterfangen etwas schmälern. Trotzdem: Tekken 2 ist ein göttliches Spielvergnügen, das sich kein Beat'em-Up vernarrter Playstation-Besitzer entgehen lassen sollte.

Für jeden Charakter gibt es jetzt einen Render-Abspann. Unten: Neben zehn direkt anwählbaren Spielfiguren gibt es 13 weitere Fighter, die man sich erst erkämpfen muß.

Im Team-Modus könnt ihr eure Lieblingsruppe zusammenstellen

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1 bis 2
Features:	MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	85%
Musik:	83%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 91%

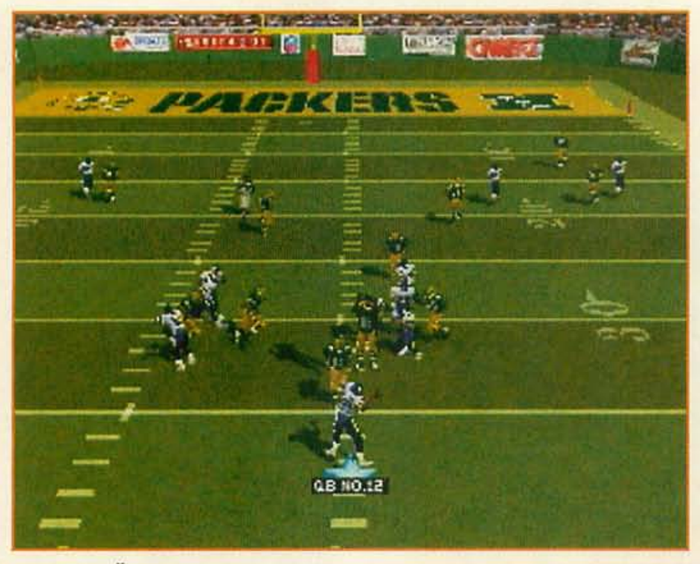


Optionen en masse: Mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten paßt ihr den Schwierigkeitsgrad an



Während des Spiels könnt ihr jederzeit in der Move-Datenbank nach neuen Specials stöbern

SONY PLAYSTATION



Die weite Übersicht sorgt seit je her für den nötigen Durchblick



Per Replay lassen sich Spielzüge sehr schön von nahem studieren

Na, endlich!

Madden Football '97

Letzes Jahr mußten wir vergeblich auf eine Playstation-Version von *Madden Football* warten. Dafür wurde die 97er Version gleich mit einer ganzen Palette von Neuerungen ausgestattet. Zunächst habt Ihr wie gewohnt eine Auswahl aus drei Spielmodi: Exhibition, Tournier und Season, wobei Euch 30 NFL-Mannschaften und im Exhibition-Modus noch weitere Super Bowl-Meister aus den vergangenen 30 Jahren zur Verfügung stehen. Auch ein aktuelles All-Madden-Dreamteam fand nach einjähriger Abstinenz Platz auf der schwarzen Silberscheibe. Neben der obligatorischen Datenbank mit aktuellen Spielerdaten baute man im Saison-Modus zudem eine besondere Option ein: Ein Spielgenerator, mit dem man sich seinen eigenen Traum-Footballer kreieren darf. Zwar kennen wir sowas schon aus *NFL QB Club*, doch hier läßt sich eine komplette NFL-Mannschaft selbst zusammenstellen. Es ist aber ebenso möglich, sich beliebige Starspieler per Transfer einzuverleiben. Habt ihr so die gesamte Saison durchgespielt geht es standesgemäß zum Super Bowl.

tet

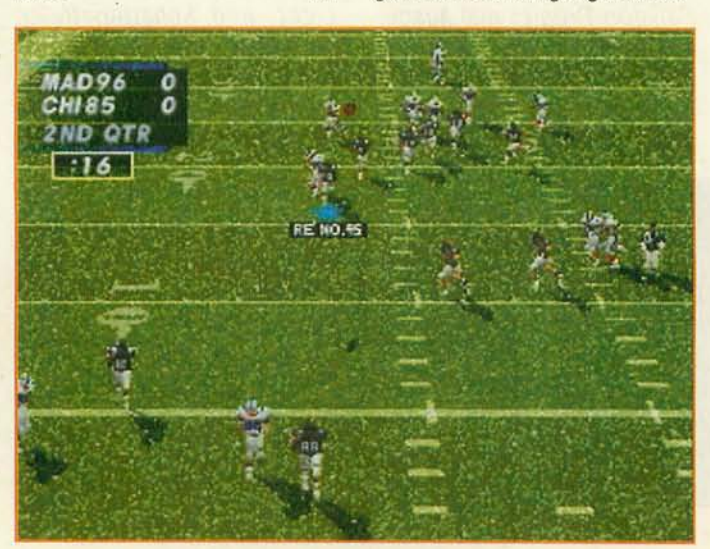

John Madden (links) höchst persönlich kommentiert die Saison



Auch diesmal habt ihr ein Überangebot an Spielzügen



„Madden '97 könnte man durchaus mit einem einzigen Satz bewerten: „Das Warten hat sich gelohnt!" Obwohl die Grafik den Erwartungen hinterherhinkt, hat sich die Spielbarkeit gegenüber den Vorgängerversionen deutlich verbessert. Die sog. 1P-Madden-Perspektive sorgt dafür, daß die Kamera immer hinter der eigenen Mannschaft steht, sogar auch dann, wenn eure Verteidigungsmannschaft am Zuge ist. Was mich jedoch immer wieder fasziniert, sind die Verhaltensmuster des Computergegners, die von Jahr zu Jahr realistischer wirken. Bei jedem Zug muß man viel Geschick und strategisches Denken an den Tag legen, um nicht vom Gegner abgezockt zu werden, auch dann wenn man gegen eine vermeintlich schwächere Mannschaft spielt... genau wie es in der Realität der Fall ist. Diesbezüglich dürfte Madden '97 derzeit von keiner anderen Football-Simulation geschlagen werden."



Schnee in Hawaii? Madden Football '97 macht's möglich!

System: Playstation
Spieletyp: Football-Sim.
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis ?
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	64%
Soundeffekte:	84%

Spielspaß 87%

WARNUNG: DIESE SPIELE MACHEN SÜCHTIG!

9 von 10
"Unglaubliches Suchtpotential, Klassisches Party-Game!"
Götz Schmiedehausen
Fun Generation
10/96





81%
Video Games
Classic Prädikat
"Bubble Bobble ist eine rundum gelungene Spielesammlung, die dank ihrer technischen Qualität und des klassisch guten Spielprinzips einfach mächtig Spaß macht."
Wolfgang Schaedle
Video Games 9/96

Jetzt geht's wieder richtig rund! Der Arcade-Klassiker der 90er ist wieder da: die einzigartig nervenaufreibende Arcade-Style-Puzzle-Welt von BUST-A-MOVE 2. Knallbunt und total schrill, mit brandneuen Features und optimiertem Gameplay. Iß, trink und träume Technicolor-Blubberblasen während Du eine neue Strategie entwickelst, um Bubble-Master zu werden. Aber höre niemals auf...sonst zerplatzen Deine Träume wie die Seifenblasen!
Mit 2 Spieler Modus.

Reif für die Insel? Dann greif zu und steig ein in die actionreiche Abenteuer-Welt von BUBBLE BOBBLE und RAINBOW ISLANDS. 2 großartige Spieleklassiker auf einer Disc - damit's doppelt drunter und drüber geht. In Bubble Bobble hüpfst Du als verwandelter Drache durch 100 Levels und erledigst Deine Gegner mit Seifenblasen. In Rainbow Islands schießt Du Dir mit magischen Regenbogen Deinen Weg durch 7 Wolken-Welten. Auf zur großen Jagd nach Geheimräumen und Power-Ups! Mit 2 Spieler Modus.













SONY PLAYSTATION


Penny Racer bietet spannende Rennen auf holprigen Pisten


Wer sich schlecht platziert, muß eben von ganz hinten starten

Tune mich!

Penny Racer

Wem die Bilder bekannt vorkommen, dem kann auf die Sprünge geholfen werden. Unter dem Namen *Choro Q* haben wir euch die japanische Version bereits vorgestellt. Ihr flitzt – nun in Englisch – mit bulligen Mini-Rennern über 13 verschiedene Kurse und sammelt Geld fürs Tuning. Im sogenannten "Sprint Race" jagt ihr auf einzelnen Kursen der Pole Position und dem damit verbundenen Preisgeld hinterher. Dieses gebt ihr dann für Reifen, Spoiler, einen stärkeren Motor und etliche weitere Tuning-Teile aus. Damit ihr auch lange genug beschäftigt seid, kosten die wirklich nützlichen Teile natürlich ein Schweinegeld. So berappt ihr für den besten Motor 66 000 Kröten, für einen gewonnenen Sprint Race gibt's gerade einmal 600. Je öfter ihr siegt, umso mehr Strecken tauchen im Sprint (bis zu 10) auf. Wenn ihr euch auf allen platziert habt, steht euch der Grand Prix (auf sieben Strecken) offen. Während des Rennens dürft ihr jederzeit die Perspektive umschalten oder eine Streckenübersicht einblenden. Einen Rückspiegel gibt's dafür nicht. Rempeleien auf der Strecke gehören zur Tagesordnung und verursachen keinerlei Schäden (worüber sich auch eure Gegner freuen). Für den Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschim horizontal geteilt. Spielstände inklusiver aller Bestzeiten finden in einem Block auf der Memory Card Platz. Musikalisch gibt's typische Kaufhausmucke. *js*



„Penny Racer steckt voller witziger und nützlicher Ideen, die die Spielbarkeit verbessern. Von dieser Seite her betrachtet ist Penny Racer wirklich gelungen. Allerdings ist die Steuerung und die Kurvenlage der Fahrzeuge weit weniger perfekt. Die Kisten hoppeln in manchen Kehren gar fürchterlich und wer meint, die einmal eingeschlagene Linie korrigieren zu können, merkt schnell, daß dies nur in den seltensten Fällen erfolgreich ist. Meist folgt auf solche Aktionen ein Scheppern und das Feld zieht an euch vorbei. Andererseits kann man auf fast allen Strecken etwas abkürzen, was die Chancen wieder erhöht. Was auch so gar nicht zur "mißglückten" Steuerung paßt, ist das geniale Drift-Verhalten der kleinen Renner. Wer etwas trainiert, kann beim Schleudern mehr Spaß haben, als mit einem Satz besserer Reifen. Penny Racer ist voller Widersprüche, aber irgendwie überwiegen die Vorteile – es macht Spaß. Die ultimative Herausforderung dürft ihr allerdings nicht erwarten. Wer fleißig ist und seine Karre vorm Grand Prix ordentlich aufbohrt, dürfte kein Problem haben, alle 49 WM-Punkte zu sammeln. Danach sind nur noch die gespeicherten Bestzeiten auf den Einzelstrecken und der leicht ruckelige Zwei-Spieler-Modus für etwas Motivation gut.“


Der Unterwassertunnel gehört zu den grafischen Schmankerln


Per Knopfdruck schaltet ihr auf die Cockpitperspektive um



Erst, wenn ihr alle Pokale habt, steht der Grand Prix offen

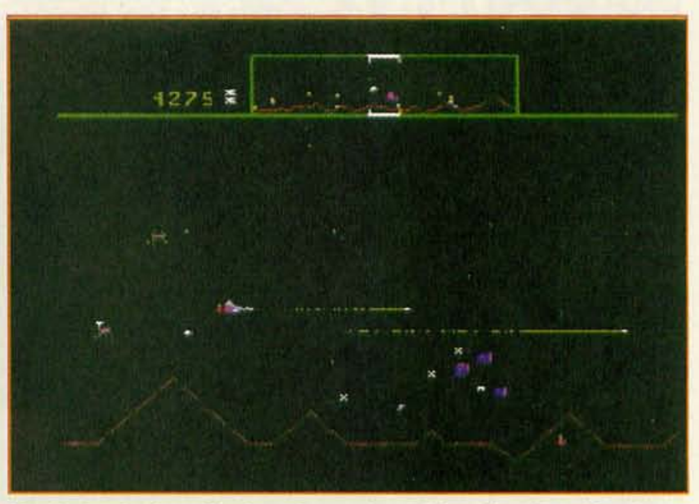
System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Takara
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 72%



Bei Joust geht ihr alleine oder zu zweit auf Straußen- und Eierjagd



Von Defender ist außerdem ein zweiter Teil auf der CD vorhanden

Williams

Arcade Greatest Hits

In einem Anfall von Nostalgie hat auch Williams sechs Spielhallen-Klassiker aus seiner Schublade gezaubert und auf eine CD gebannt. In dem Automaten-Oldie *Defender* wird unser Heimatplanet von außerirdischen Invasoren bedroht. Unentwegt suchen die Eindringlinge nach Humanoiden, die gekidnappt und anschließend in Killermutanten verwandelt werden. Mit eurem supermodernen Raumer (ausgestattet mit Laser, Smartbombs und Hyperspace) ist es eure Aufgabe die Bevölkerung zu schützen. Beim Kultklassiker *Joust* reitet ihr als Staußenkrieger durch die Landschaft und stoßt per Lanzenkick die angriffslustige Flugritter-Konkurrenz aus dem Sattel. *Robotron 2084* war eines der ersten reinrassigen Ballerspiele. Auf dem Bildschirm seht ihr Dutzende von Robotron-Sprites herumwuseln. Ihr steuert einen Super-Androiden, dürft natürlich in alle Richtungen laufen und aus allen Rohren ballern. Sind alle Gegner erledigt, geht's in den nächsten Level, der mit wachsender Feindeszahl aufwartet. In *Sinistar* jagt ihr intelligenten Kristalloiden-Schwärmen hinterher, die sich zu einem bedrohlichen Sinistar-Monster gruppieren. Es gibt Extrawaffen, UFOs aller Art, knackige Soundeffekte und eine recht nette Grafik. *Bubbles* ist wohl der unpopulärste Spielautomat der Sammlung. Das Spielprinzip ist simpel: Als wandelnde Blase säubert ihr ein Waschbecken von Ungeziefer. ws





Oben: Sinistar war eines der härtesten Shoot'em-Ups. Links: Die Entwickler geben höchstpersönlich Auskunft über ihre Oldies

gut

„Jeder gebildete Videospielhistoriker der etwas auf sich hält, wird von Williams Arcade Greatest Hit's nicht genug bekommen können. Alle Automatenklassiker wurden dank Verwendung des Original-Programmcodes mit dem Zusammenwirken eines Playstation-Emulators perfekt umgesetzt. Die enthaltenen Spiele leben von ihrer zeitlosen Grundidee. Wer früher jedes übrige Markstück in Joust, Defender oder Robotron gesteckt hat, weiß, wovon ich rede. Mein Tip für alle Videospiel-Nostalgiker, die einfach ein spaßiges, unkompliziertes Spielvergnügen suchen und sich gerne in ihre Jugendzeit (die frühen Achtziger) zurück versetzen lassen. Moderne High-Tech-Konsolenfanatiker ohne Hang zum Antiken sollten zuerst Probespielen oder besser gleich die Finger davon lassen. Als Beigabe präsentiert Williams ein umfangreiches "Making-Of" auf der CD, das euch über die Entstehungsgeschichte eures Lieblingsoldie informiert."



In Robotron 2084 rettet ihr nebenbei unschuldige Menschensprites

System: Playstation
Spieletyp: Spielesammlung
Megabit: CD
Hersteller: Williams
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca.90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	20%
Musik:	--%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 70%



Mit dem Langschwert kämpfen wir uns durch das römische Reich



Die Werkstatt des Henkersknecht ist kein guter Platz zum ausruhen

Cyber-James Bond

Time Commando

Zeitreisen sind in der fernen Zukunft kein Problem mehr. Mittels gigantischer VR-Apparaturen forschen Wissenschaftler in der Vergangenheit nach neuen Erkenntnissen über historische Kampfstrategien. Während eines Experiments spielt die Anlage plötzlich verrückt. Ein mysteriöser Virus hat sich in den Schaltkreisen des Systems ausgebreitet. Dummerweise wird die hübsche Laborantin Betty dabei ins Innere des Rechenknechts gesogen. Ihr schlüpft in die Rolle von Stanley, der sich auf die Reise durch neun Zeitzonen begibt, um das Mädel zu retten. Ihr seht euren Helden aus einer Iso-Perspektive, wobei sich der Blickwinkel automatisch an die Umgebung anpaßt. In den unterschiedlichen Zonen trefft ihr auf eine vielfältige Gegnerschar nebst End-Bossen, die euch vorzeitig das Bildschirmleben auspusten wollen. In jeder Epoche stehen euch nur die Waffen der jeweiligen Zeit zur Verfügung. Das Angebot reicht von der primitiven Holzkeule bis zum Lasergewehr aus der Zukunftswelt. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, ausweichen, springen und per Knopfdruck alle verdächtigen Winkel untersuchen. Um die Energie aufzufrischen, liegen überall farbige Speicherbausteine herum. Gelbe Steine erhöhen den Lebensbalken, während euch blaue Chips mehr Zeit verschaffen. Habt ihr nicht fleißig genug gesammelt oder das „Auftanken" bei einem Versorgungsterminal verpennt, verliert ihr im schlimmsten Fall eines von drei Leben. *ws*



„In Sachen grafischer Präsentation und technischer Kompetenz läßt Time Commando so manches Action-Adventure im Regen stehen. Die Umgebung besteht aus wunderschönen Render-Kulissen, die mit Echtzeit berechneten Polygon-Objekten nahezu unmerklich verschmolzen sind. Leider steuert sich dafür unser Polygon-Held etwas träge durch die Landschaft, was sich gerade bei einer actionbetonteren Spielhandlung als sehr nervtötend erweist. Trotzdem sind während der mehr oder weniger stupiden „Hau-Drauf"-Kämpfe gute Reaktionen gefragt und jedes Zeitszenario erfordert seine eigene Spielstrategie. Unterwegs gibt es keine anspruchsvollen Puzzles zu lösen, dafür ist der Schwierigkeitsgrad mit dem strengen Zeitlimit und der schnell abnehmenden Lebensenergie hammerhart, was Anfänger schier zur Verzweiflung treibt aber für abgebrühte Action-Profis eine echte Herausforderung ist. Die Geldanlage lohnt sich!"



Via Fadenkreuz nehmt ihr den Wilden Westen ins Visier



Ahoi! Auf dem Piratenschiff sind eure Fechtkünste gefragt



In der Zukunftswelt trifft Stanley auf stahlharte Killer-Druiden

System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	88%
Musik:	79%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 79%

SONY PLAYSTATION



Das Programm speichert alle Saisonleistungen inklusive Bestzeiten auf eure Memory Card

Immer wieder interessant aber unübersichtlich, die Cockpit-Ansicht

Rad an Rad

Andretti Racing

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach dem Motto mit Vollgas geht alles besser und Michael Schumacher wird's schon richten, überschwemmen uns die Hersteller im Augenblick mit Rennspielen aller Art. Alleine in diesem Heft findet ihr immerhin sechs Beiträge zu mehr oder weniger gelungenen Exemplaren dieser Spezies. *Andretti Racing* wurde in erster Linie auf den amerikanischen Markt zugeschnitten, denn die Indy-Car- und Nascar-Serien sind vor allem in den USA sehr beliebt und laufen dort sogar der Formel 1 den Rang ab. Aber auch in Europa wird EAs abwechslungsreiche Simulation viele Freunde finden. Zunächst wählt ihr euren Spielmodus zwischen Exhibition, Career und Head-to-Head. Bei Exhibition bestreitet ihr ein Einzelrennen mit computergesteuerter Konkurrenz auf einem der 16 Kurse, während Head-to-Head den Bildschirm für zwei menschliche Piloten teilt (mit Linkkabel sogar vier), die sich auf der Strecke ohne sonstige Gegner beharken. Im Career-Modus tretet ihr zu einer kompletten Indy Car oder Nascar Rennsaison an, die aus jeweils zehn Rennen besteht.Zunächst erarbeitet ihr euch in der Qualifikation über drei Runden eine möglichst gute Startposition, was natürlich leichter fällt, wenn das Fahrzeug optimal auf die Strecke abgestimmt ist. Dies geschieht in einem eigenen Menü, wo ihr Reifen, Einstellung der Front- und Heckflügel und Getriebeübersetzung festlegt. Nach dem fliegenden Start stehen euch drei Perspektiven zur Auswahl, die sich während des Rennens verändern lassen. Am rechten oberen Bildschirmrand befindet sich eine Karte des Kurses, die ihr auch durch einen Rückspiegel ersetzen könnt. Auf fast allen Strecken müßt ihr zumindest einmal pro Rennen zum Nachtanken an die Boxen fahren, wo man dann bei Bedarf auch gleich Reifen wechselt und die Spoiler anpaßt. Bei kleineren Crashes verliert ihr schon mal den einen oder anderen Flügel, was sich deutlich auf das Fahrverhalten eures Boliden auswirkt. Bei gravierenden Unfällen setzt sich euer Renner nach kurzer Zeit wie von Wunderhand wieder selbst zusammen. Je nach Plazierung erhaltet ihr Meisterschaftspunkte, wenn ihr besonderes Geschick beweist, kommen nach Saisonende sogar Angebote von anderen Rennställen. Wer sich sehr ungeschickt anstellt, kann sich von Experten, sprich Mario Andretti und seinen Söhnen, in der Fahrschule Tips zu verschiedenen Aspekten des Renngeschehens geben lassen, allerdings ohne deutsche Übersetzung. *rz*



Im Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm fehlen computergesteuerte Konkurrenten leider völlig



Wer sich mit dem Pacific Team durchsetzt, erhält Angebote von anderen Rennställen



Vor der Kurve überholen und nach innen ziehen, sonst kracht es gerne und oft



Rechts oben seht ihr den optionalen Rückspiegel, der allerdings nicht viel bringt



Bei kurvenreichen Kursen gehört der Heckflügel steil angestellt



„Ich habe bisher noch kein Rennspiel erlebt, bei dem das Geschehen auf der Strecke so intensiv an den Joypadpiloten weitergegeben wurde. Ich habe mir unzählige, knallharte Rad-an-Rad-Duelle geliefert, die an Spannung nicht zu überbieten waren. Mein knappstes Rennen gewann ich mit sechs tausendstel Sekunden Vorsprung. Die Entwickler haben die Computergegner so eingestellt, daß zumindest einige immer mit euch mithalten können. Dies führt zwar zu der seltsamen Situation, daß Piloten, die ihr im Qualifying um etliche Sekunden hinter euch laßt, im Rennen plötzlich an euch vorbeiziehen, dafür wird es garantiert nie langweilig, weil ihr der Konkurrenz haushoch überlegen seid. Wie in der Formel 1 lassen sich Rennen durch kluge Pitstops entscheiden, ich hatte allerdings den Eindruck, als ob der Reifenwechsel bei den Computerfahrern immer etwas schneller ging. Die Steuerung (auch mit NeGcon) vermittelt nach längerer Fahrzeit ein ausgezeichnetes Gefühl für euren Boliden, die Indy- und Nascar-Renner verhalten sich im übrigen völlig unterschiedlich. Leider gibt es im Head-to-Head-Mode keine Computergegner, und der Career-Mode ist nicht für zwei Spieler ausgelegt. Andretti Racing gehört neben Formel 1 definitiv zu den besten PSX-Rennspielen dieses Jahres, vor allem eignet es sich auch für diejenigen, die keine Formel-1-Fans sind und nicht ständig in Michael-Schumacher-Unterwäsche rumlaufen."



Mit dem letzten Tropfen Sprit gerade noch an die Box gerollt

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, NeGcom-kompatibel, Linkoption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
Musik: 82%
Soundeffekte: 70%

Spielspaß 85%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION


Mit einem Zitteraal befreit ihr die geangelte „Dame vom See“


Das Daumendrücken ist eine der Geschicklichkeitsanforderungen

Rollentausch

Blazing Dragons

Warum müssen die Drachen eigentlich immer die Bösen sein? Daß die Schuppentiere wie die Schießhunde auf ihrem Edelsteinschatz sitzen, hat einen einfachen Grund: Die Klunker schmecken prima. Der Drachenkönig plant abzutreten und durch ein Turnier soll der Nachfolger bestimmt werden. Leider unternimmt der Menschenbösewicht Sir George alles, um mittels eines mechanischen Drachenritters eben dieser Nachfolger zu werden. Funzel, der Held des Spiels, ist in die hübsche Prinzessin Flamme verknallt und kann es nicht mitansehen, daß sie Sir George oder einen der (etwas dämlichen) Ritter ehelichen soll. Am Turnier dürfen allerdings nur Drachenritter teilnehmen und der arme Funzel ist ja noch nicht einmal Knappe. Also ergibt sich folgende Aufgabenstellung: Knappe werden, den Rittertest bestehen und das Turnier gewinnen. Als Inventory dient dem jungen Spund ein geräumiger Sack, mittels "Benutzen", "Ansehen", "Sprechen" und "Gehen" klickt ihr euch durch die hübsch gezeichnete Umgebung. Das ganze Grafikadventure stammt aus der Feder von Monthy Pythons Terry Jones und hält allerlei abgedrehte Überraschungen bereit. Abspeichern dürft ihr überall, wer keine Memory Card mehr frei hat, notiert eben ein Paßwort. Die Sprachausgabe unterhält euch mit verschiedenen deutschen Slangs. *js*




Das Inventory ist ein geräumiger Sack. Darunter: Stonehenge war eine Drachenfalle.

gut

„Ein Grafik-Adventure mit Ulk und Fantasy-Ambiente? Tja, da werden wir wohl oder übel Discworld zum Vergleich heranziehen müssen. Die Grafik von Blazing Dragons ist ähnlich, bietet aber (wie die ganze Geschichte) nicht so viele Gags. Was nicht heißen soll, daß Blazing Dragons nicht witzig ist, im Gegenteil. Es wird ausgezeichnete Unterhaltung geboten. Und doch ist Terry Jones eben nicht Terry Pratchett. Die gestellten Aufgaben sind geradliniger und längst nicht so abgefahren wie in Discworld. Insgesamt ist Blazing Dragons (auch durch seinen etwas geringeren Umfang) leichter und hinterläßt einen "dünneren" Eindruck. Wie leider üblich, fielen die ursprünglich englischen Wortspielchen größtenteils der deutschen Übersetzung zum Opfer, richtige Übersetzungsfehler waren allerdings nicht auszumachen. Obwohl auch Blazing Dragons alles andere als perfekt synchronisiert ist, geht mein Kompliment an die deutschen Sprecher. Man hat sogar den Eindruck, daß sie wußten, was sie da sprechen. Wer vor der Entscheidung "Discworld oder Blazing Dragons?" steht, greift zu Discworld. Wer das Scheibenweltabenteuer schon besitzt und nach mehr verlangt, kann sich mit Blazing Dragons die Wartezeit auf den zweiten Discworld-Teil verkürzen. Mit Mausunterstützung wär's noch besser.“

System: Playstation
Spieletyp: Grafik-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

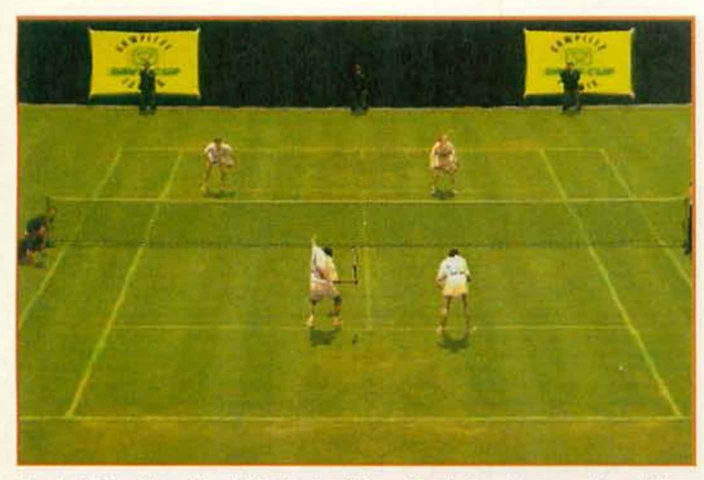
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	67%
Musik:	70%
Soundeffekte:	65%

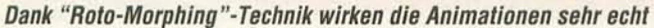
Spielspaß 68%

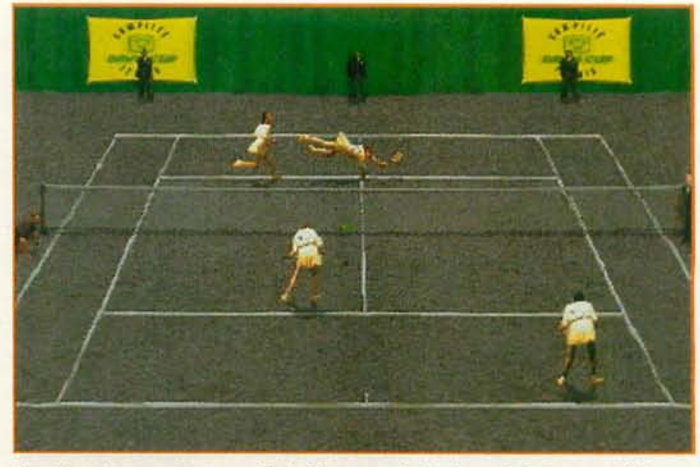

Auf der Karte erkennt ihr, wo ihr hinmüßt und hinwollt

SONY PLAYSTATION



Dank "Roto-Morphing"-Technik wirken die Animationen sehr echt





Hechtsprünge sehen spektakulär aus, sind aber einfach auszuführen

Familienfreundlich

Davis Cup Tennis

Der ambitionierte Tennis-Crack und Harvard-Absolvent *Dwight Davis* aus Missouri hat im Jahre 1900 dieses inzwischen weltberühmte Turnier aus dem Boden gestampft. Mit Teilnehmern aus über 100 Ländern ist heute sowohl für die Spieler als auch für die Veranstalter daraus längst ein Millionen-Dollar-Medienspektakel geworden. Wenn ihr das Original-Turnier richtig nachspielen möchtet, benötigt ihr eigentlich mindestens noch einen weiteren menschlichen Mitspieler, da sich nur Zweierteams qualifizieren können. Jede Qualifizierungsrunde besteht aus fünf Spielen, die in Wirklichkeit an insgesamt drei Tagen ausgetragen werden. Team-Fähigkeiten sind hier allerdings nur bedingt gefragt, da vier von fünf Spielen Einzel-Begegnungen sind. Befinden sich mehrere spielwillige Personen und ein Multitap im Raum, bietet sich eher der Freundschaftsspielmodus an. Hier könnt ihr beliebig den Schwierigkeitsgrad oder die Plätze auswählen und jede mögliche Mensch-CPU-Kombination einstellen. Auf dem Pad sind natürlich alle Buttons mit unterschiedlichen Schlägen belegt, die per L- und R-Taste zusätzlich noch angeschnitten werden können. *ds*



Satte 48 digitalisierte Gesichter stehen zu eurer Verfügung



Je nach Austragungsort variieren die Plätze (vier verschiedene Arten gibts insgesamt)



„Obwohl Telstar bei der International Tennis Federation den Turniernamen groß eingekauft hat, spielt ihr dennoch nicht als Edberg oder Becker. Ein kleiner Schönheitsfehler, dafür sind die Eigenschaftswerte der vorhandenen Charaktere aber sehr unterschiedlich abgestimmt. Der direkte Konkurrent, Sampras Extreme Tennis von Codemasters, bietet zwar noch ein paar mehr Optionen, Perspektiven und Konfigurationsmöglichkeiten, deshalb muß sich DCT aber noch lange nicht vor der Konkurrenz verstecken. Besonders für Anfänger und Youngsters ist das Telstar-Tennis sehr zu empfehlen, da es sich im Easy-Mode fast von alleine spielt. Grafik und Animation sind vom Allerfeinsten, ja übertrifft in manchen "Stages" sogar Sampras Extreme. Leider könnt ihr auch hier die Schlagstärke wieder mal nicht regeln. Obwohl schon steinalt, ist und bleibt Jimmy Connors Tennis auf dem SNES somit immer noch das fähigste Tennisspiel."



Per Multitap können auch vier menschliche Spieler teilnehmen

System: Sony Playstation
Spieletyp: Tennissimulation
Megabit: CD
Hersteller: Telstar
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicherfunktion, Multitap wird unterstützt
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	– %
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 73%

SONY PLAYSTATION



Tip of the day: viel dribbeln und dann einfach draufhauen!



Die Menüs sind alle übersetzt, der Sprecher redet englischen Unfug

Mist-Management
Onside Soccer

Endlich wieder ein neues Fußballspiel für die Playstation, dachte ich mir eines schönen August~~morgens~~nachmittags (vom Chef geändert), beim Blick in Robs Schublade, in die eigentlich niemand ohne Sondererlaubnis hineinschauen, geschweige denn -greifen darf. Hab' ich aber trotzdem gemacht, und da ward meine Verwunderung um so größer, als ich mich nach dem Einschalten der PS in einem Menü mit Schreibtisch, Laptop, Drucker und quietschegelbem Telefon wiederfand. Je nach Nationalität könnt ihr hier nämlich die Patenschaft für einen Erstligaclub aus vier europäischen Ländern übernehmen und dann Spieler einkaufen gehen, über deren aktuellen Werte wie Intelligenz, Kraft, Kopfballstärke, etc. Buch führen, Trikots umfärben oder



die Vereins-Bank zwecks eines Kredites anschnorren (mitdenken nicht vergessen). Eure Mannschaft zum Sieg führen müßt ihr allerdings schon noch selbst. Das Spielen kann man zwar in diesem Modus auch dem Computer überlassen, dann macht Onside Soccer aber gar keinen Sinn mehr. Jeder beliebige Club läßt sich im "Normal-Modus" auch einfach so zu einem Match herausfordern. Hier habt ihr dann die übliche Auswahl zwischen Liga-, Turnier- ('Knockout' genannt) und Übungsmodus. Wahlweise können Spiele in diesen Modi auch in der Halle mit nur fünf Spielern pro Team ausgetragen werden. Eine weitere Besonderheit des Spiels ist die frei wählbare Kameraperspektive (Neigung, Höhe, Abstand zum Spielfeld), die dann das ganze Spiel über beibehalten wird. *ds*


Das Büro des Managers – schön anzusehen, bringt aber fast überhaupt nichts

geht so

„Telstar hat sich wohl nicht recht entscheiden können, ob aus dem Onside-Projekt ein Mitkämpfer um den Fussballthron werden soll, oder lieber eine Wirtschaftssimulation. Letztendlich fiel die Wahl auf den Zwitter "Fußballspiel mit Gratis-Manager". Danach wurde nur vergessen, das entstandene Ding noch auf den Namen "Offside Zocker" umzutaufen. Eine völlige Katastrophe ist der Action-Fußball-Part für sich genommen dennoch nicht (vergeßt dabei jegliche Taktiküberlegungen, they are for the cat). Bei Fußballspielen haben andere die Meßlatte bereits so hoch nach oben verschoben, daß ein recht passables Run-and-have-Fun-Game wie Onside Soccer, schlichtweg verblaßt. Einen Anreiz bei den unzähligen anderen Kickern, die bisher für die PS erschienen sind, gerade dieses Produkt zu kaufen, hätte durchaus der Player-Manager sein können. Dieser Schuß ging allerdings gehörig nach hinten los."



Wahlweise könnt ihr im Spiel auch eine Turbotaste zuschalten

System: Sony Playstation
Spieletyp: Fußballsimulation/ Fußballmanager
Megabit: CD
Hersteller: Telstar
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	40%
Musik:	--%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 55%

Victory Goal 2

Sega Worldwide Soccer '97

VIDEO GAMES CLASSIC

Statt der 16 J-Leage-Teams bei Victory Goal '96 habt ihr jetzt 42 relativ willkürlich ausgesuchte Nationalteams zur Auswahl, wobei der Schwerpunkt bei europäischen Mannschaften liegt. Aufgrund von Lizenzproblemen wurden die Spieler nach Mitarbeitern bzw. Freunden des Hauses benannt. Durch die Edit-Funktion könnt ihr diese Namen aber auch verballhornen (bei uns recht beliebt, da wir die Sega-People kennen) oder mit denen der echten Nationalspieler ersetzen. Außer den hinlänglich bekannten Spielmodi (Freundschaftsspiel, Turnier, Liga, usw.) bietet das Setup alle üblichen Features, sowie vier Perspektiven. Besonders gut ist die Replay-Option gelungen, wo ihr Spielszenen sogar in Einzelbildern nochmal ablaufen lassen könnt. *ds*

Im Replay könnt ihr beliebig zoomen und die Kamera im 360°-Winkel rotieren (siehe oben). Sega liegt voll im Trend: Laut UEFA wird bis zum plötzlichen Tod gespielt.



„Obwohl sich Sega ordentlich Mühe gegeben hat, ihren brillianten In-House-Vorzeige-Kicker dem europäischen Geschmack und den hiesigen Normen (keine „Pal-Balken") anzupassen, ist die Aufstockung um ein Jahr (von Victory Goal '96 zu SWWS '97) ein reiner Marketing-Gag. Spielerisch laufen beide Versionen (Test der jap. Version, siehe VG 6/96) auf das gleiche hinaus. Die englischen Kommentare sind recht smart und werden nicht so unpassend plump wie bei den meisten Konkurrenzprodukten eingespielt. Die Spieleranimationen kommen erstklassig, obschon sie einem rasanten Spielablauf etwas im Wege stehen. Wer einen Saturn besitzt und auf Fußball steht muß "es" auf jeden Fall haben!"

System: Sega Saturn
Spieletyp: Fußball
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	50%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 80%

SEGA SATURN


Hallo Hartmut, was machst du denn hier mitten in Ägypten?


Der blaue Balken ist eure Munition, rot steht für Lebensenergie

Mumienschanz

Exhumed

Zu einer Zeit, als in Ägypten noch die Pharaonen herrschten und Tausende von Sklaven an den Pyramiden arbeiteten, war Karnak eine blühende Stadt. Auch heute noch zeugen mächtige Ruinen von einer beeindruckenden Vergangenheit. Doch seit kurzem geschehen seltsame Dinge in Karnak, Menschen verschwinden spurlos und die Mumie von Pharao Ramses wurde gestohlen. Ein Zeuge berichtet von Außerirdischen, die die Stadt in Besitz genommen haben und schreckliche Greueltaten begehen. Als Teil einer Spezialeinheit sollt ihr das Rätsel lösen, doch über Karnak wird euer Helikopter abgeschossen, die Ausrüstung über die ganze Gegend verstreut und ihr beginnt als einziger Überlebender ohne Verbindung zur Außenwelt euer Abenteuer. Die Storyschreiber mußten sich ganz schön anstrengen, um zu erklären, warum der Spieler mit Maschinenpistole und Flammenwerfer durch ägyptische Landschaften wetzt und dabei Mumien, Skorpione und Riesenwespen umnietet. Euer Überlebenskampf beginnt im Grab von Ramses, dessen Geist euch schon nach kurzer Zeit gegenübersteht und euch die ersten Tips gibt. Ihr erfahrt unter anderem, daß es sechs uralte Artefakte gibt, die ihr finden müßt, denn sie verleihen euch zusätzliche Fähigkeiten. Die Sandalen von Humptet erhöhen eure Sprungkraft, die Sobek-Maske ermöglicht das Atmen unter Wasser, der Schal der Isis dient als Fallschirm, mit den Fußspangen marschiert ihr gefahrlos über Sumpf und kurzzeitig über Lava, Kilmaats-Zepter deaktiviert Kraftfelder und die Horusfeder läßt euch levitieren. Diese sechs Artefakte findet ihr im Verlauf des Spiels, sie helfen euch, an bestimmte Stellen der Landschaft zu gelangen. Falls ihr einen Spielabschnitt einmal geschafft habt, könnt ihr ihn auf der Karte überspringen, außer, ihr begebt euch im gleichen Level auf die Suche nach einem neuen Ausgang, den ihr übrigens am gelangweilt herumstehenden Kamel erkennt. Zu Beginn verteidigt ihr euch nur mit Machete und Pistole, später findet ihr ein Maschinengewehr, Handgranaten (Amun-Bomben genannt), einen Flammenwerfer, den Kobrastab, eine magische Kette und schließlich den Ring des Ra. Falls ihr mal wieder einen Gegner aus dem Weg geräumt oder eine unersetzliche ägyptische Vase zerstört habt und euch plötzlich ein farbiges Auge anstarrt, keine Angst, es handelt sich dabei um Power-Ups. Blaue Äuglein füllen den Munitionsvorrat der Waffe auf, die ihr gerade einsetzt, Braun steht für frische Lebensenergie. Ein grünes Auge macht euch unsichtbar, lila verstärkt die Durchschlagskraft eurer Knarren. Außerdem gibt es noch spezielle Items, die Munition bzw. Lebenssaft vollständig regenerieren. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Spielen verläuft *Exhumed* nicht linear, ihr müßt öfter zwischen Leveln hin- und herspringen. Die Entwickler haben neben der üblichen 3D-Action auch Adventure-Sequenzen eingebaut, so müßt ihr z.B. zum Öffnen bestimmter Türen zuerst passende Gegenstände finden


Im versunkenen Palast wimmelt es von Piranhas

Eine Berührung mit den Lasern kostet sehr viel Energie


Der Geist von Ramses gibt euch Hinweise auf Deutsch, wohin es als nächstes geht

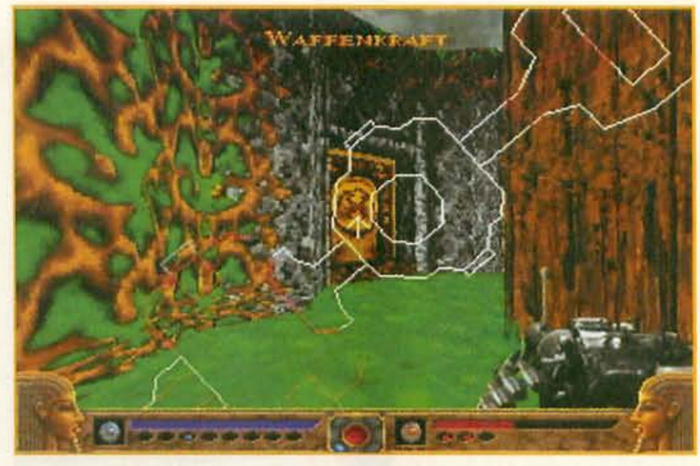


Der Kobrastab verschießt grüne Energiestöße, die sich selbständig ihr Ziel suchen


Sogar mit den Fußspangen dürft ihr Lava nur kurzzeitig berühren, sonst seid ihr hin



Der Flammenwerfer eignet sich vor allem im Nahkampf



Die Karte läßt sich im Pausenmenü ein- und ausblenden

und in späteren Spielabschnitten dürft ihr euch mit Schaltern und Laserstrahlen rumärgern. Wenn ihr eine neue Stage erreicht, speichert das Programm selbständig ab, nach jedem Ableben werdet ihr automatisch wiederbelebt. *rz*



Was man aus der Saturn-Hardware nicht alles rauskitzeln kann, wenn man sich etwas anstrengt. Bislang waren 3D-Action-Spiele eine Spezialität der Playstation, doch die Entwickler von Lobotomy Software haben wirklich ein erstklassiges Programm auf die Beine gestellt.



Der Ring des Ra setzt einen gewaltigen Blitz frei



Mit dem Kilmaat-Zepter öffnet ihr Kraftfeld-Türen

In der Übersichtskarte wandert ihr von Ort zu Ort. Hier seht ihr die Arena des Seth, wo einer der insgesamt drei Bosse auf euch wartet



Das Scrolling wirkt schnell und absolut flüssig, nur bei schnellen Drehungen gerät der Bildschirm etwas ins Ruckeln. Die Lichteffekte könnte auch die Playstation-Hardware nicht schöner in Szene setzen, und die stimmungsvolle Musik paßt exakt zur ägyptischen Umgebung. Der Levelaufbau bietet eine gelungene Mischung aus Action und Adventure, der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, ohne jemals unfair zu werden. Allerdings offenbarte Exhumed auch kleinere Schwächen, an einigen Stellen konnte ich zum Beispiel Powerups nicht aufnehmen, die nahe an einer Mauer lagen. Wenn ihr nochmal einen Level betretet, den ihr schon gelöst hattet, erscheinen alle besiegten Gegner wieder und die Karte zeigt nicht den kompletten Level. Es nervt einfach, wenn man Abschnitte nochmal absolvieren muß, die man eigentlich schon geschafft hatte, andererseits wäre das Spiel ansonsten vielleicht zu einfach geworden. Trotzdem erscheint dieser Kompromiß nicht ganz befriedigend. Wer sich von solchen Kleinigkeiten nicht stören läßt, wird schnell von der fantastischen Stimmung gefangen, ich würde Exhumed auf eine Stufe mit Alien Trilogy setzen, das ja zumindest für den Saturn im Augenblick den Standard bei 3D-Action-Spielen darstellt. Abschließend möchte ich Sega noch ein besonderes Lob aussprechen, denn das Spiel wurde mit Ausnahme des Vorspanns vollständig ins Deutsche übersetzt.



Die Lichteffekte gehören zu den Highlights von Exhumed



Entschuldigung, wie komme ich denn bitte zur Sphinx?

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: CD
Hersteller: Lobotomy Software
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	84%
Musik:	81%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 86%

SEGA SATURN



Ausblicke und Einblicke: Honey rutscht öfter mal das Röckchen hoch


Bei einigen Ketten-Combos wird kurzzeitig die Perspektive gewechselt

Straßennattern

Fighting Vipers

VIDEO GAMES CLASSIC

Furchtlose Straßen-Gladiatoren mit Plastikpanzern und Skater-Polsterung streiten sich in Segas neuestem Polygon-Beat'em'up um den begehrten Prügelthron. Im Gegensatz zu den *Virtua-Fighter*-Kollegen müssen die *Fighting-Vipers*-Kontrahenten ihre Streitigkeiten in abgeschlossenen Stahlkäfigen austragen. Acht direkt anwählbare Straßenkämpfer stellen sich zum harten Schlagabtausch. Jeder Recke tritt mit einer speziellen Kampftechnik an oder setzt sein Hobbyinstrument als Waffe ein. Dreikäsehoch "Picky" geht z.B. nicht ohne sein Skateboard aus dem Haus, das er aus reiner "Nächstenliebe" seinen Gegnern um die Ohren schlägt. Möchtegern-Hardrocker "Raxel" hat gleich seine E-Gitarre eingepackt, mit der er harte Saitentöne von sich gibt. Rambo-Lady "Jane" ist frisch aus dem Trainingslager der Army entsprungen, was ihren rüden Ringer-Kampfstil unterstreicht. "Honey" sieht nicht nur süß aus, sondern unterstreicht das auch mit ihrem blanken Hinterteil, das sie ihren Gegnern liebend gerne entgegenwirft. Rollschuhlady "Grace" verläßt sich voll und ganz auf ihre Kick-Boxer-Künste und verwirrt den Feind mit körperlichen Reizen. Jüngling "Bahn", Schwergewicht "Sanman" und Schönling "Tokio" lassen graziöse Kettencombos vom Stapel und strotzen nur so vor dopingverdächtiger Pracht. ws



Die mit dem Bär tanzt: Einer von vielen versteckten Vipers-Charakteren

Ein schönes Render-Intro hat ebenfalls noch Platz gefunden



Leider gibt es einige unschöne Grafikfehler bei Fighting Vipers. Die Absperrungen der Kampfarenen verschwinden aus heiterem Himmel.



super

„Für Fighting Vipers haben sich die Sega-Entwickler einiges mehr einfallen lassen, anstatt nur Altbewährtes in ein neues Polygon-Outfit zu verpacken. Eingezäunte Kampfarenen und die Möglichkeit, durch eine mehrteilige Schutzpanzerung knüppelharte Ketten-Combos einzustecken, ohne daß unser Wunschcharakter gleich ins Gras beißt, bereichern das VF-Konzept mit neuen Akzenten. Sicherlich wurden viele Attacken und Move-Manöver aus der bekannten Virtua-Serie übernommen, im Gegenzug gibt es dafür neue "Power



Die grünen Männchen zeigen den Zustand eurer Panzerung an

Specials", die nach kurzzeitigem Aufladen und gelungener Ausführung den Gegner quer durch die Arena wirbeln lassen. Fighting Viper ist ein solider 3D-Prügler, der von seinem angeborenen Charme und seiner spektakulären Präsentation lebt. Die Automaten-Konvertierung wurde gewissenhaft vollzogen, wenngleich auch einige unwesentliche Abstriche gemacht werden mußten. Ideenreiche Helden, schöne Hintergründe und reichlich aufwendige Special Moves heben Fighting Vipers über die begehrte Classic-Grenze. **"**



Ein beherzter Kick in die Weichteile haut den stärksten Gegner um



Wie bei Tekken 2 gibt es auch in Fighting Viper einen Team-Battle-Modus. Auch versteckte Charaktere können hier direkt angewählt werden.



Ist der Schutzanzug futsch, fliegt ihr beim nächsten Schlag krachend aus der Arena-Umzäunung

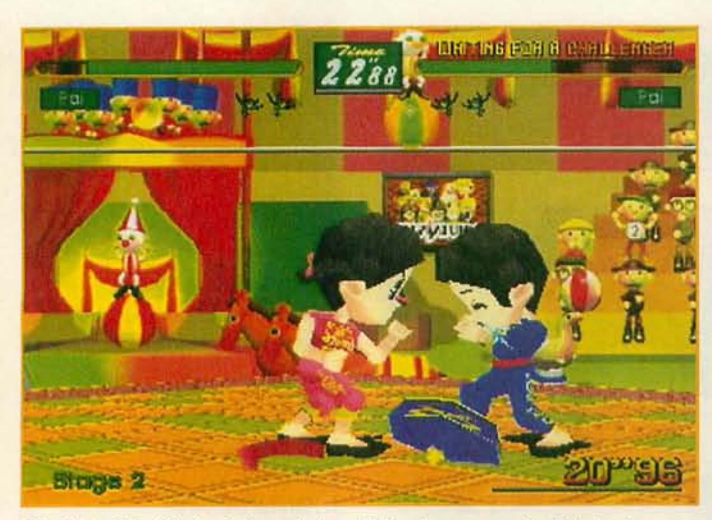
System: Saturn
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: M.C-Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	79%
Musik:	71%
Soundeffekte:	31%



SEGA SATURN

SEGA SATURN



Niedlich: Die Kinderstube wird zur Prügelarena umfunktioniert



Mit kurzen Armen und Beinchen haben die Kids kleinere Reichweiten

Prügelende Bälger

Virtua Fighter Kids

Dreidimensionale Prügelspiele sind im Videospiel/Automatenbereich keine Seltenheit mehr. Das hat auch Segas-Entwicklungsabteilung AM2 bemerkt und nach einer neuen Idee gesucht. Das Resultat war wie nicht anders zu erwarten ein weiteres 3D-Beat'em-Up, in dem sich aber diesmal nicht ausgewachsene Martial Arts-Spezialisten, sondern halbwüchsige Kleinkinder vertrimmen. Bei der Kids-Variante findet ihr alle zehn Spielfiguren aus *Virtua Fighter 2* im Auswahlbildschirm wieder. Eben mit dem feinen Unterschied, daß die Akteure in ungewohnter Knirps-Gestalt zum Kampf antreten. Die Körper sind stark geschrumpft, im Gegenzug hat man die Köpfe aufs dreifache anschwellen lassen. Wie bei VF 2 kommen nur drei Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Über 70 Special-Moves beherrscht jeder der „Kopffüßer", die mit entsprechendem Geschick zu anwachsen den Combo- und Konterattacken kombinierbar sind. Die Kampfarenen wurden nur konzeptionell aus VF 2 übernommen und auf einen Niedlich-Stil getrimmt. Geschickte Kameraschwenks und Zooms sorgen dabei für die entsprechende Brachial-Dramatik. ws





Shun greift auch als Babyface weiterhin zur Flasche. Allerdings wurde der harte „Stoff" durch Multi-Vitamin-Saft ersetzt.



„Leider gibt es bei Videospielen einen neuen Trend zu verzeichnen: Immer mehr Hersteller lassen sich dazu verleiten, die 3D-Routinen ihres erfolgreichen Vorgängers in ein neues Grafikgewand zu verpacken, um das Ganze dann nochmals als Vollpreisprodukt an den Mann zu bringen. Sicherlich bleibt die spielerische Qualität unangetastet, doch hier geht es rein ums Prinzip der offensichtlichen Abzocke. Ein weiterer Aspekt: Japanische Videospieler mögen einen andersartigen Humor haben und deshalb von Persiflagen wie VF Kids hellauf begeistert sein, doch wie sieht es mit dem Rest der Videospiele-Welt aus? Wie auch immer, die Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, und wer sich's leisten kann, bekommt mit VF Kids ein hervorragendes Prügelspiel geliefert. Die professionell präsentierte Aufmachung, zahlreiche Gags und perfekt inszenierte 3D-Grafik geben keinen Anlaß zur Kritik. Die Saturn-Umsetzung spielt sich genauso gut wie das Automatenoriginal. Die Charaktere und Soundeffekte wurden bis auf minimale Einschränkungen originalgetreu übernommen."



Lion hat als Halbwüchsiger noch etwas mehr Haare auf dem Kopf

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue & Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	77%
Musik:	74%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 78%

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 389,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

PLAY STATION 369,95

Fax: 02 51 / 52 79 71

An- / Verkauf von Gebrauchtspielen

Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK:
Super Monaco GP & Wimbledon
Tennis & Ultimate Soccer 79,95
AAH! REAL MONSTERS 49,95
ALIEN SOLDIER 49,95
ARCADE CLASSIC 49,95
BONKERS "Disney" 49,95
BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
BUGS BUNNY 89,95
COMIX ZONE 59,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
DEVIL'S COURSE GOLF <j> 39,95
Donald Duck in Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 59,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
E.A.Hockey & John Madden 49,95
EARTH WORM JIM 49,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
EXO SQUAD 49,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FOREMAN FOR REAL 49,95
Int. Superstar Soccer 8/9.96 79,95
JOHN MADDEN '96 69,95
KAWASAKI SUPERBIKES 59,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LANDSTALKER 59,95
MARSUPILAMI 59,95
MEGA BOMBERMAN 49,95
Mickey Mouse Circus <US> 69,95
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95
MS. PACMAN 49,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NHL HOCKEY '96 89,95
N. MANSELL Indy Car <US> 69,95
OLYMPIC SUMMER GANES 79,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
POWER RANGERS 49,95
PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
ROAD RUNNER 49,95
PGA TOUR GOLF 3 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SHANGHAI 2 <US> 89,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SKELETON KREW 49,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
SONIC 2 49,95
SONIC 3 69,95
SONIC & KNUCKLES 49,95
SONIC SPINBALL <A> 49,95
STREET RACER 59,95
STREETS OF RAGE 2 49,95
STRIKER 59,95
SUBTERANIA 49,95
SUPER SKIDMARKS 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TOTAL FOOTBALL 59,95
TOY STORY 79,95
TRUE LIES 49,95
VECTORMAN 59,95
VIRTUA RACING 59,95
VR TROOPERS 69,95
Waiale Country Club Golf <j> 39,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
X-MEN 2 <US> 59,95
...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!!

SEGA GAME GEAR

ACTION REPLAY 39,95
NETZTEIL 19,95
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
CHESSMASTER 29,95
ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
FANTASY ZONE 29,95
G.Foreman's KO Boxing 29,95
G-LOC 29,95
KLAX 29,95
MASTER OF DARKNESS 29,95
Mickey Mouse Legend of Illus. 39,95
NFL QUATERBACK 29,95
PENGO 29,95
PGA '96 29,95
RETURN OF THE JEDI 29,95
SONIC TRIPLE TROUBLE 39,95
SPEEDY GONZALES 39,95
STRIDER RETURNS 9,95
WORLD CLASS GOLF 29,95
...und viele andere !!!

MEGA DRIVE ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB> 149,95
MD 2 Konsole "gebraucht" 99,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick 29,95
6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 79,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 2 <Cinch> 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
SV 433 Megastar Joystick 29,95
SV 437 "Programmable" 39,95

A = Ausländische Anleitung

MEGA DRIVE SONDERANGEBOTE !

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
AERO THE ACROBAT 2 39,95
ANIMANIACS 39,95
BALLZ 3D 29,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
BUBBLE & SQUEAK 29,95
CASTLEVANIA 39,95
CHAKAN 29,95
DYNAMITE HEADY 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
Eternal Champions <gebr.> 19,95
FLINK 39,95
Funny World & Balloon Boy 29,95
GAIARES <A> 39,95
GAUNTLET 4 39,95
HYPERDUNK 29,95
J.Madden Football '94 19,95
JOHN MADDEN '95 29,95
JUDGE DREDD 39,95
Jurassic Park 1 & 2 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
KING OF MONSTERS 29,95
Marko's Magic Football 29,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
MEGA SWIV 39,95
Mike Ditka FOOTBALL 39,95
MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NFL QUATERBACK 29,95
NFL Quterback '96 39,95
NHL Hockey '95 39,95
PAGEMASTER 39,95
PITFALL 39,95
PUGGSY 19,95
RANGER X 39,95
RASENMÄHERMANN 29,95
REVOLUTION X 39,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
Rolo to the Rescue <gebr.> 29,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SHAQ FU 29,95
SLAM MASTERS 39,95
SONIC 1 <gebraucht !!!> 19,95
SPACE HARRIER 2 29,95
SPARKSTER 39,95
STARGATE 39,95
Super Fantasy Zone 29,95
Tiny Toons Acme All Stars 39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
TRUXTON 29,95
TWIN HAWK 39,95
WARLOCK 39,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95
WARLOCK <gebraucht !!!> 29,95
World of Illusion <gebraucht> 39,95
WRESTLE WAR 29,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 39,95
ZOOL 29,95

MEGA-CD

ADAPTER US / PAL 59,95
BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
ANIMALS 29,95
BATMAN RETURNS 19,95
BATTLE FRENZY 19,95
BATTLECORPS 29,95
BEAST 2 29,95
CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95
Cobra Command & Sol Feace 39,95
DRAGON'S LAIR 49,95
DUNE 29,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FINAL FIGHT 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
JURASSIC PARK 29,95
KIDS ON SITE 19,95
LINKS <US> 59,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL '94 19,95
POWERMONGER 19,95
REV. OF VENGEANCE <US> 39,95
Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 49,95
SLAM CITY 19,95
SOULSTAR 29,95
STARBLADE 49,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WING COMMANDER <US> 59,95
WOLFCHILD 19,95

MEGA DRIVE 32X

32 X Erweiterung & 5 Games 199,95
NBA Jam & WWF Raw je 19,95
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal
Head / Virtua Fighter etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games je 19,95

MANGA VIDEO

verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !

SEGA SATURN

3D LEMMINGS 79,95
ACTUA GOLF 8/9.96 79,95
ALIEN TRILOGY 8.96 89,95
ALIEN Trilogy <A/uncut> 89,95
ALONE IN THE DARK 2 89,95
ASTAL <j> 39,95
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
Battle Arena Toshinden R. 69,95
BLAZING TORNADOS <j> 39,95
BLUE SEED <j> 39,95
CLOCKWORK KNIGHT 49,95
CLOCKWORK 2 69,95
CYBERIA 79,95
D 79,95
DARIUS GAIDEN 69,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DISC WORLD <8/9.96> 89,95
EURO SOCCER '96 89,95
FIFA SOCCER '96 59,95
FIGHTIN' VIPERS <j> 119,95
GALACTIC ATTACK 69,95
GALAXY FIGHT 59,95
GALE RACER <j> 39,95
GEX 79,95
GOLDEN AXE - THE DUEL 79,95
GRAN CHASER <j> 49,95
GUARDIAN HEROES 79,95
GUN GRIFFON 79,95
HANG ON GP '96 89,95
HI OCTANE 59,95
HORDE, THE 79,95
HORROR TOUR <j> 89,95
IRON STORM US 109,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
KING THE SPIRITS <j> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
Magic Knight Ray Earth <j> 39,95
Military Commander 2 <j> 89,95
MYST 89,95
MYSTARIA 79,95
NBA Action Basketball <8.96> 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NEED FOR SPEED 89,95
NFL QUATERBACK '96 79,95

E3 Messe-Video <ca. 90 min. Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95

NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
NHL P. Hockey '96 <US> 109,95
NIGHTS & Analog-Pad 139,95
Off World Interceptor 69,95
Outlaws of the Lost Dyna. <j> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
PANZER DRAGOON 2 89,95
PARODIUS DELUXE 59,95
PEBBLE BEACH GOLF 69,95
PRO PINBALL 79,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
RACE DRIVIN' <j> 49,95
RAYMAN 79,95
REVOLUTION X 59,95
RISE 2 - The Ressurection 69,95
ROAD RASH 89,95
SEGA RALLY 69,95
SHELL SHOCK 79,95
SHINOBI X 69,95
SHINING WISDOM 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
SIM CITY 2000 79,95
Sonic Wings Special <j> 129,95
STORY OF THOR 2 89,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
STRIKER '96 69,95
THEME PARK 79,95
THUNDERHAWK 2 89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TITAN WARS 79,95
TOSHINDEN REMIX 69,95
TRUE PINBALL 79,95
ULTIMATE 3 79,95
VALORA VALLEY GOLF 69,95
VICTORY BOXING 79,95
VIRTUA COP & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL HYDLIDE 79,95
VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORLD CUP GOLF 59,95
WORMS 79,95
X-MEN 79,95

SEGA SATURN HARDWARE:

SATURN 389,95
2 INFRAROT-PAD-SET 89,95
6 Spieler Adapter 69,95
Action Replay / Game Buster 79,95
ADAPTER 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
BACK UP MEMORY <8 MB> 89,95
JOYPAD <versch.> je 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
PHOTO CD 39,95
RGB KABEL 29,95
Virtua Cop - 2. Gun 79,95

SUPER NINTENDO US VERSION

ACME ANIMATION 59,95
ANIMANIACS 99,95
ART OF FIGHTING <j> 49,95
ASTERIX 69,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIG SKY TROOPER 59,95
BIOMETAL <A> 59,95
BOOGERMAN 69,95
BREATH OF FIRE 2 89,95
BUBSY 2 69,95
Chrono Trigger US 129,95
Chrono Trigger Hintbook 39,95
Donald Duck - Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
EYE of the BEHOLDER <US> 59,95
FIFA SOCCER '96 99,95
Final Fantasy 3 <US> 129,95
F.F.3 Spielberater <A> 39,95
FINAL FIGHT 2 <j> 49,95
FINAL FIGHT 3 89,95
FRONT MISSION 1 & 2 <j> je 69,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
International Superstar Soccer Deluxe 109,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
JOE & MAC 3 59,95
JUDGE DREDD 59,95
JUNGLE STRIKE 59,95
JUSTICE LEAGUE 59,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
LUFIA 2 <US> 139,95
MARIO PAINT CLASSIC 64,95
MARIO RPG <US> 139,95
Mario RPG Spielberater <A> 39,95
MARIO & WARIO <j> 39,95
MASK, THE 79,95
MEGA MAN X 2 79,95
MEGA MAN X 3 99,95
MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 <A> 79,95
NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
NBA JAM T.E. 59,95
NBA LIVE '96 99,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
OLYMPIC SUMMER GAMES 99,95
PAC MAN 2 89,95
PINOCCHIO 119,95
PGA TOUR '96 89,95
POWER RANGERS 2 99,95
POWER RANGERS 3 119,95
PRIMAL RAGE 59,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
ROBOTREK <US> 69,95
SAMURAI SHODOWN <US> 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 99,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
STAR TREK Deep Space Nine 99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95
STREET RACER 59,95
S.MARIO ALL STAR CLASSIC 64,95
SUPER MARIO KART 64,95
S. MARIO WORLD 2 99,95
SUPER METROID <j> 39,95
SUPER STREETFIGHTER 2 <j> 109,95
SUPER TENNIS <US> 49,95
TETRIS & DR. MARIO Classic 69,95
TETRIS 2 109,95
THEME PARK 89,95
TIM IN TIBET <A> 89,95
TOY STORY 99,95
Ultima - Runes of Virtue 2 US 79,95
WATERWORLD 79,95
WEAPON LORD <A> 99,95
WILD SNAKE <US> 69,95
WORMS 8/9.96 109,95
Wrestlemania Arcade 89,95
WWF RAW Video 9,95
WWF RAW & VIDEO 59,95
X-MEN 59,95
ZELDA CLASSIC 69,95

SUPER NINTENDO ZUBEHÖR:

2 INFAROT-PADS 69,95
5 SPIELER Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 79,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNENKABEL 9,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
Diverse Spieleberater ab 19,80
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL 19,95
SCART / RGB KABEL 19,95
SV 338 Topfighter 59,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
AXELAY <A> 39,95
BATMAN FOREVER 49,95
BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 39,95
BLACKHAWK <A> 49,95
BRAINIES 39,95
CLAYFIGHTER <A> 39,95
CLAYMATES <A> 29,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
CYBERNATOR 34,95
DEMONS CREST 49,95
DIRT TRAX FX 49,95
EEK! THE CAT 29,95
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> 39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
GODS 39,95
HAGANE 39,95
HEBEREKE POPOON 1 & 2 je 39,95
HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
HURRICANES 39,95
JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95
LEGEND 39,95
LETHAL WEAPON <A> 39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95
MICHAEL JORDAN CHAOS 39,95
NFL Quaterback '96 39,95
PAGEMASTER 39,95
PORKY PIG 49,95
PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
REVOLUTION X 49,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
S.O.S. - Sink or Swim 49,95
Schöne & das Biest 49,95
SHAQ FU 39,95
SONIC BLASTMAN <A> 39,95
SPAWN 49,95
STARGATE 49,95
SUPER DANY <A> 39,95
SUPER DROP ZONE 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
S. RETURN OF THE JEDI 49,95
SUPER WRESTLEMANIA <A> 49,95
TURBO TOONS 49,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95
UTOPIA 49,95
VORTEX 39,95
WARLOCK 49,95
Zero the Kamikaze Sqrl. <A> 49,95
ZOMBIES 39,95

GAMEBOY

GAME BOY "farbig" 89,95
AKKULADER & Ladegerät 39,95
4 in 1 Vol. 1 & 2 je 49,95
ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ALLEYWAY 39,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
BLASTER MASTER JR. <A> 29,95
BOMBER BOY <MAN> 29,95
CASINO FUN PACK 39,95
COOL SPOT 39,95
DARUMAN BUSTERS 29,95
DEFENDER & JOUST 29,95
DEMON DARKNESS 29,95
DONKEY KONG LAND 39,95
DR. MARIO 39,95
DRACULA 29,95
F1 RACE 29,95
GALAGA & GALAXIAN 39,95
HUGO 59,95
KING OF THE RING 39,95
KIRBYS PINBALL LAND <A> 39,95
MATCH MANIA 29,95
MEGA MAN 5 49,95
Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
Milon's Secret Castle <A> 29,95
MS PACMAN 39,95
NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
NINJA SPIRIT 29,95
PGA Tour '96 39,95
PINOCCHIO 59,95
QIX 29,95
R-TYPE 2 29,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR 29,95
SENSIBLE SOCCER <gebr.> 29,95
SPACE INVADERS 29,95
STREETFIGHTER 2 <A> 49,95
SUPER BATTLE TANK <A> 39,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
TENNIS <A> 29,95
T 2 Arcade & Judgment Day je 29,95
TETRIS 39,95
TETRIS 2 <A> 49,95
TRACK & FIELD 49,95
TRUE LIES 29,95
WARIO BLAST 29,95
WORMS 59,95
WWF RAW 59,95
WWF Superstar 1 & 2 je 39,95
ZELDA <A> 29,95

VIRTUAL BOY:

VIRTUAL BOY & 3 GAMES 349,95

NINTENDO64

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 1144,-

PLAY STATION 369,95

5 Spieler 59,95
Action Replay - Game Buster 89,95
ANTENNENKABEL 39,95
JOYPAD 29,95
JOYPad "Ascii" 59,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD VERLANGERUNG 19,95
LENKRAD 119,95
LENKRAD "Mad Catz" 139,95
LINK KABEL 29,95
MEMORY CARD 49,95
MEMORY CARD <8 MB> 79,95
MOUSE 49,95
neGcon 79,95
PSX STABILE TRAGETASCHE 19,95
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Orginal Pad 89,95
RGB-SCART KABEL 29,95
STICK "Ascii" 99,95
Actua Soccer <A> 79,95
ADIDAS POWER SOCCER 89,95
AGILE WARRIOR - F 111 79,95
AIR COMBAT 79,95
ALIEN TRILOGY 79,95
Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95
ALONE IN THE DARK 2 99,95
ASSAULT RIGS <Link> 79,95
Battle Arena Toshinden 79,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
CHESSMASTER 3D 89,95
CRITICOM 69,95
CYBERIA 79,95
CYBERSLED 79,95
CYBERSPEED 59,95
D <A> (uncut) 69,95
DEFCON 5 79,95
DESCENT 79,95
Destruction Derby <Link> 89,95
DISK WORLD "deutsch" 79,95
EXTREME GAMES 79,95
EXTREME PINBALL 79,95
FADE TO BLACK 89,95
FIFA '96 69,95
F 1 <Link> <9.96> 99,95
GALAXIAN 3 89,95
GALAXY FIGHT 59,95
GEX 79,95
GOAL STORM 59,95
GUNSHIP 2000 79,95
HI OCTANE 59,95
IMPACT RACING 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
JUMPING FLASH 79,95
JUPITER STRIKE 69,95
KILEAK THE BLOOD 79,95
KRAZY IVAN <Link> 79,95
LEMMINGS 3D 59,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
Mickey's Wild Adventure <A> 69,95
Namco Museum Vol. 1 89,95
NBA - IN THE ZONE 79,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NEED FOR SPEED 79,95
NFL GAME DAY 89,95
NHL FACE OFF 89,95
NOVASTORM 79,95
OFF WORLD INTERCEPTOR "Autorennen" 69,95
OLYMPIC GAMES 79,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
PARODIUS DELUXE 69,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
PHILOSOMA 79,95
POWER SERVE <Tennis> 79,95
PRIMAL RAGE 89,95
PRO PINBALL 79,95
PSYCHIC DETECTIVE 79,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
RAIDEN PROJECT 69,95
RAN SOCCER <A> 79,95
RAPID RELOAD 69,95
RAYMAN 79,95
RESIDENT EVIL 89,95
Resident Evil Spielberater <A> 39,95
REVOLUTION X 59,95
RIDGE RACER <Link> 89,95
Ridge Racer Revolution <Link> 89,95
RISE 2 - RESURRECTION 69,95
ROAD RASH 79,95
SHELL SHOCK 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 79,95
SLAM 'n JAM 79,95
SPACE HULK 89,95
STARBLADE ALPHA 79,95
STREETFIGHTER THE MOVIE 59,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STRIKER 96 59,95
TEKKEN 89,95
TEKKEN 2 <j> 119,95
THEME PARK 79,95
TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
TOTAL NBA '96 89,95
TRUE PINBALL 79,95
TWISTED METAL 79,95
VIEW POINT 79,95
WARHAWK 79,95
WING COMMANDER 3 89,95
WIPE OUT <Link> 89,95
WORMS 89,95
WRESTLEMANIA Arcade 69,95
ZERO DIVIDE 59,95

Händleranfragen erwünscht !!!

Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen

Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller.

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen • Auslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm • Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN • Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

Frank Kerkhoff ist für Laserdisc Mo. & Mi. 18.30 - 22.00 Uhr zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35

Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig

SATURN • MEGA DRIVE • GAME GEAR • ZUBEHOER • CD-ROM • PLAY STATION • 3 DO • SUPER-NES • NES • GAME BOY • VIRTUAL BOY • ZUBEHOER • VIDEO • LASERDISC • MANGA

SEGA SATURN



Hanzou's Dragon Punch sieht nicht nur gut aus, sondern haut auch rein



Nordseesnack: Erick sendet sein Walfisch-Special aus

Special-Festival

World Heroes Perfect

Langsam aber sicher setzt SNK alle Neo-Geo-Prügelspiele auf die gewinnträchtigeren 32-Bit-Plattformen um. Die stolze Anzahl von 19 kampferprobten Heroen treten bei der "Perfect"-Variante zu einem Großturnier an. Das wären im einzelnen: Wikinger "Erick", Gentlemen-Fighter "Hanzou", Ninja-Kollege "Fuuma", Zauberopa "Rasputin", Kickboxer "Shura", Bruce Lee-Verschnitt "Kim Dragon", Amazone "Janne", Schwergewichtler "J. Carn", Bodybuilder "Muscle Power", Cyber-Soldier "Brocken", Voodo-Magier "Mudman", Football-Rüpel "J.Max", Zuckerpuppe "Ryoko", Piraten-Fießling "C.Kidd", Freddy-Krüger-Kralle "Jack", Lanzenschwinger "Ryofu", Karate-Kämpfer "Gokuu", Göttersöhnchen "Zeus" und zu guter Letzt Teufelsanbeter "Neo-Dio". Jeder Fighter verfügt über ein reichhaltiges Special-Moves-Repertoire, das erst mit den üblichen Joypad-Kommandos zu Tage tritt. Ähnlich den Capcom-Prüglern gibt es eine "Super-Special-Leiste" (in HERO unbenannt), die sich während jeder Schlagaktion ein Häppchen auflädt und mit den richtigen Kombinationen eine wahre Schlagflut auf die Gegner losläßt. ws





Neben imposanten Special Moves werden auch wunderschöne Hintergründe präsentiert



„Daß Neo-Geo-Spiele auf Saturn und Playstation umgesetzt werden, ist für Prügelspiel-Fetischisten an sich erfreulich, aber warum es gerade Titel wie World Heroes Perfect sein müssen, will mir nicht so recht einleuchten. Hallo SNK, wie wäre es z.B. mit "AOF 3" oder "Agressors of Dark Combat"? Doch zurück zu WH Perfect: Im Gegensatz zum NG-Original könnt ihr bei der Saturn-Version gleich von Beginn an alle 19 Spielfiguren im Arcade-Modus direkt anwählen. Ansonsten gibt es grafisch sowie spielerisch keine nennenswerte Unterschiede. Abwechslungsreiche Gegner, witzige Special Moves und wunderschön gezeichnete Hintergrundkulissen heben das Motivationsbarometer über das Mittelmaß hinweg. Alles in allem ist WH: Perfect ein spaßiger Genrevertreter, der einen gewissen Unterhaltungswert aufweist. Wenn ihr Alternativen zu anderen 2D-Prüglern sucht, trefft ihr mit dieser Umsetzung bestimmt keine schlechte Wahl."



Wow! Ein Feuervogel-Special breitet seine tödlichen Schwingen aus

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	65%
Soundeffekte:	74%



Spielspaß 73%



Der Hubschrauber wirft euch neue Extrawaffen zu (nur bei S.C.I)



Der Zahn der Zeit nagt auch an dem schwarzen Porsche (Chase H.Q)

S.C.I plus
Chase H.Q

Auch Taito kann's nicht lassen: Mit Chase H.Q und S.G.I (Special Criminal Investigation) wurden zwei weitere Automatenklassiker aus der Mottenkiste hervorgekramt und zusammen auf eine Saturn-CD gepackt. Ihr übernehmt die Rolle zweier Miami-Vice-Polizisten, die ständig neue Einsatzbefehle bekommen. Das Ziel in beiden Spielen ist es, einen skrupellosen Verkehrs-Rowdy zu stellen, der mit seinem Flitzer die Highways unsicher macht. Ein hektisch blinkender Pfeil markiert den Wagen des Ganoven. Den Übeltäter müßt ihr daraufhin durch mehrmaliges Rammen zum Anhalten zwingen. Bei der Verfolgungsjagd stören lahme Sonntagsfahrer, die man mit einem beherzten Schuß (nur bei *S.C.I*) von der Fahrspur befördert. Mit einem kostbaren Nitro-Zusatz macht ihr eurem hochgezüchteten Sport-Boliden zusätzlich Dampf unter der Haube und beschleunigt kurzzeitig auf über 300 Sachen. Das ist auch bitter notwendig, denn es gilt, die Bösewichter innerhalb eines begrenzten Zeitlimtis zu schnappen. Falls das mißlingt, machen sich die Verfolgten auf Nimmerwiedersehen aus dem Staub. *ws*



„Wer früher schon die gleichnamigen Taito-Automaten gespielt hat, darf sich auf zwei gelungene Konvertierungen freuen. Die für heutige Verhältnisse dürftige 3D-Grafik ist ausreichend flott und kommt ohne störende Ruckelorgien gut rüber. Das muntere Gangster-Schießen und Autoschrotten sorgt zumindest zeitweilig für eine ganz ansehnliche Heiterkeit. Der Spielablauf wird dadurch manchmal recht chaotisch, aber da die beiden Arcade-Racer ohnehin keine realistischen Fahrsimulationen darstellen, sondern eher ein unkompliziertes Action-Rennspiel verkörpern, geht das in Ordnung. Auf Dauer wird aber zu wenig Abwechslung geboten, um den Spieler länger an den Bildschirm zu bannen. Das gilt für Chase H.Q und S.G.I gleichermaßen, die sich spielerisch nicht wesentlich unterscheiden. Fans der beiden Originale werden mit der Compilation zufrieden sein. Alle anderen greifen zu hochwertigeren 3D-Racern wie Sega Rally."



Die Ganoven werden mit roher Polizeigewalt überwältigt



Via Funk werdet ihr über das nächste Einsatzziel informiert



Durch hartnäckiges Rammen zwingt ihr die Schurken aufzugeben

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Maro
Spieler: 1
Features: Continue, HC-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12



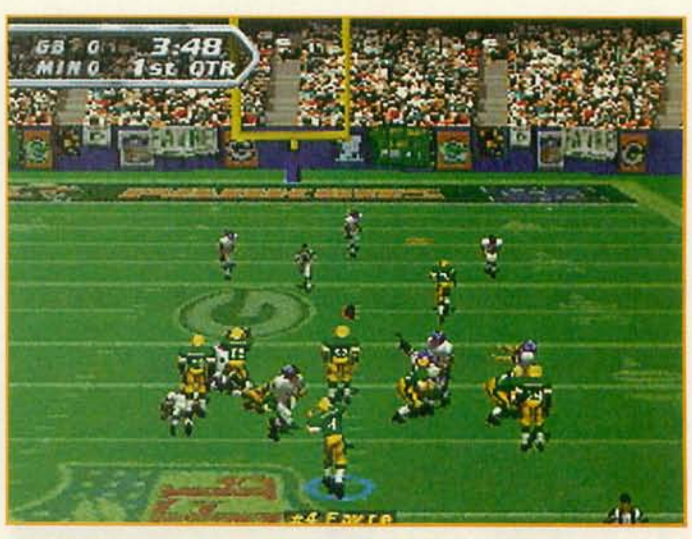
Grafik:	39%
Musik:	44%
Soundeffekte:	40%

Spielspaß 61%

SEGA SATURN



Für die Abwehr von Run-Angriffen ist die Seitenansicht geeignet



Bei Paßangriffen hingegen nimmt man hingegen lieber die Weitsicht

NFL QB Club '97

Die deutsche American-Football-Bevölkerung hat es in den kommenden Wochen nicht leicht. Zeitgleich zu *Madden Football '97* (Playstation) trumpft Acclaim mit einer weiteren Folge aus seiner beliebten Serie *NFL Quarterback Club* auf. Inhaltlich hat sich seit der 96er Version eigentlich nichts verändert. So müßt ihr euch zu Beginn entscheiden, ob ihr ein normales NFL-Spiel spielen, eine historische Begegnung simulieren oder einfach nur ein Freundschaftsspiel veranstalten wollt, ohne umständliche Einstellungen vornehmen zu müssen. Ersteres beinhaltet zahlreiche Untermenüs, in denen ihr u.a die Art des Spiels (Vorsaison, Saison, Playoff oder Pro Bowl), die Mannschaftsaufstellung oder das Wetter bestimmen könnt. Das Hauptinteresse dabei dürfte dem Saisonmodus gelten, wo ihr durch das Einstellen der Jahreszahl einer beliebigen Saison in der Vergangenheit oder der Zukunft beiwohnen könnt. Wenn Bedarf besteht, können Stars aus anderen Mannschaften im Austausch mit eigenen NFL-Spielern für das Team angeheuert werden. Im Spiel selbst stehen Euch weiterhin mehr als 400 Spielzüge zur Verfügung. Wer Paßspiele bevorzugt, darf auf eine eigens dafür eingerichtete „Paßkamera"-Perspektive umschalten, wo auch alle Receivers auf dem Bildschirm gut erkennbar sind. *tet*

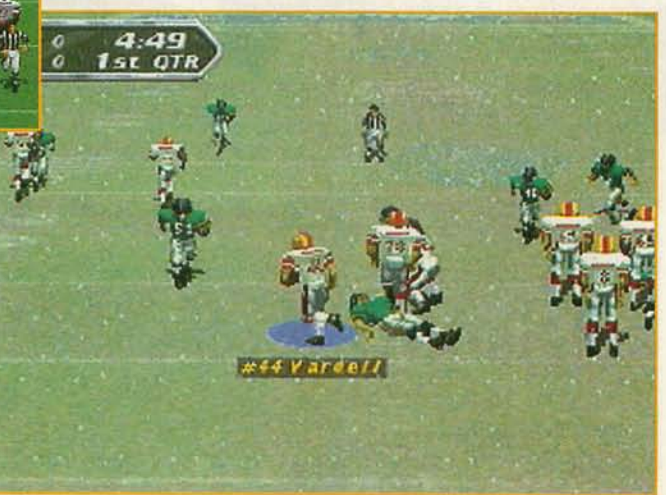


„Als NFL QB Club für die 16-Bit-Systeme herauskam, war ich angenehm überrascht. Man war imstande, NFL-Begegnungen durch Features wie den Trainingsmodus, wo man sich sogar einen Super-Spieler zurecht trainieren konnte, individueller zu gestalten. Technisch und Spielerisch konnten sie auch mit Top-Titeln gleicher Bauart mithalten. Doch seitdem hat man die Zeit offenbar völlig verschlafen. Gerade jetzt, wo EA mit Madden '97 (zwar noch für die Playstation allein) einen Touchdown gelandet hat, sieht es schlecht um NFL QB Club '97 aus. Seit der 96er Version hat sich nämlich absolut NICHTS getan. Abgesehen von den Spielerdaten wurde das gesamte Spiel einfach hinüberkopiert. Zwar bietet es genauso viel Spielspaß, doch es ist eben nicht die feine englische Art. Besitzer der 96er Version brauchen sich dieses Teil garantiert nicht zu kaufen."

Die Grafik hätte noch ein bißchen besser sein können...



Mehr als 400 Spielzüge lassen sich im Spielmenü anwählen



Bei Schnee sollte man den Ball lieber bei sich tragen

System: Saturn
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 12
Features: Speicheroption. Multispieler-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	69%
Musik:	53%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 75%

SEGA SATURN

Für Aufreißer

Wangan Dead Heat

Tokio hat wohl so etwa zehn Millionen Einwohner und mit dem Auto da durchzukommen ist ein Unding. Fast jeder Japaner mit Führerschein träumt vom Rasen in der Großstadt. Ihr bügelt also in flotter Arcade-Grafik mit japanischen Flitzern über Tokios Highways und versucht neun Kontrahenten abzuledern. Denn nur wer auf dem ersten Platz durchs Ziel geht, darf sich der Gunst von einigen hübschen Mädels sicher sein. Die steigen nach dem ersten Sieg zu euch ins Auto und lassen nach dem dritten sogar ein paar Hüllen fallen (nix Anstößiges, alles jugendfrei). Für den Duell-Modus wurde die niedrigste Auflösung verwendet und im Gegensatz zum Solo-Spiel habt ihr hier nur die Cockpit-Perspektive zur Wahl. Als zweite CD liegt eine Art "The Making Of..." bei. *js*

Der Zwei-Spieler-Modus ist für die Tonne, und auch solo hat Wangan Dead Heat kaum mehr zu bieten, als ein paar Japano-Mädels



na ja

„Auweia! Wangan Dead Heat bietet eine völlig unrealistische Steuerung, viel zu wenig Strecken und das ganze Gameplay ist alles andere als durchdacht (mal von der miserablen Qualität der FMV-Sequenzen ganz abgesehen). Ich will nicht sagen, daß das Teil nicht spielbar ist. Die Steuerung ist zwar merkwürdig, aber brauchbar. Wobei mir allerdings der Hut hochgeht, ist der hingerotzte Zwei-Spieler-Modus. Der sieht nicht nur ätzend aus, er spielt sich auch so. Wangan Dead Heat ist keinesfalls ein Ridge Racer für den Saturn. Nur wer heftigst auf japanische Mädels abfährt, findet ein wenig Motivation. Versierte Rennspielfreunde werden nicht damit zufrieden sein."

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Pack In Video
Testversion: M.C. Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption (automatisch)
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	57%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 48%

SEGA SATURN



Nach jeder Stage stimmt ein Comicfilm auf die nächste Location ein



Rein äußerlich erinnert das Spiel ziemlich an Guardian Heroes

Zwergenaufstand

Three Dirty Dwarves

Es waren einmal vier Großstadtkinder, die friedlich in ihrer Ostküstenmetropole vor sich hinleben, bis sie als Versuchskaninchen für ein militärisches Experiment herhalten müssen, das irgendwie schief ausgeht. General *Briggs* betrachtet die Kiddies von da an als sein Eigentum und verbietet ihnen wieder heimzugehen. Doch statt laut um Hilfe zu rufen, spielen die doofen Bälger ein Öko-Brettspiel, in dem drei heldenhafte Zwerge vorkommen. Ausgelöst durch einen bestimmten Würfelwurf (wahrscheinlich 'n Pasch oder so) öffnet sich im Universum ein transdimensionales Tor, durch das die drei mitten in ein Sportgeschäft in der Bronx gewarpt werden. Hier rüsten sie sich mit Baseballschlägern, Bowlingkugeln etc. aus, um den Kindern zu helfen. Jetzt übernehmt ihr das Kommando.

Eure Aufgabe besteht darin, immer den richtigen Dwarf zu aktivieren, damit die gesamte Gruppe überlebt. Wird ein Spieler getroffen, sinkt er zu Boden und der nächste Zwerg ist automatisch an der Reihe. Bevor ihr Rache nehmt, müsst ihr aber jedes mal zuerst dem zu Boden gegangenen noch einen Schlag versetzen, damit er sich der Gruppe wieder anschließt. Ach ja, und Special Moves haben die Jungs natürlich auch drauf. Um sie anzuwenden, müsst ihr aber vorher genug Totenköpfe gesammelt haben, sonst tut sich nix. *ds*



„Daß man aus einem derart alten Spielprinzip noch so viel rausholen kann, ist wirklich ein Kunststück! Obwohl der vorige Abschnitt ziemlich veralbernd klingt, war ich auf Anhieb entzückt. Greg, Tahonic und Corthag, so heißen die drei freakigen Außerirdischen übrigens, sind echt kultig. Ihre komischen Grunzlaute und der schräge Sound passen gut zu den absurden Ideen (knutschwütige Feindinnen, angriffslustige rosa Pudel...), die man nicht von einem Beat'em Up erwartet. Auch Grafik-technisch ist weit mehr los, als es die Comic-Bilder vermuten lassen: Schöne 3D-Einlagen versüßen den Weg durch die 15 Level. An manchen Stellen kann man leider nicht immer auf Anhieb die richtige Überlebenstaktik ausmachen. Lustig ist es in so einem Fall, wenn ihr zu dritt spielt und euch nicht einigen könnt, wessen Gnom seine Waffe an einer bestimmten Stelle am sinnvollsten einsetzt. Wer Discworld mag und keine pädagogischen Vorbehalte gegen Prügelspiele hat, der wird großen Spaß mit den versauten Sega-Zwergen haben."



So sieht zum Beispiel einer der vielen, vielen Specials aus



Das ureigentliche Final-Fight-Spielprinzip wurde von Sega noch um einen dritten Kämpfer erweitert. Mit Greg, Tahonic und Corthag geht ihr gegen Kinderschänder, Orks und deren ausgeflippte Helfer vor.

System: Sega Saturn
Spieletyp: Action-Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega Soft
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 3
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	78%
Musik:	75%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 74%

SEGA SATURN



Imposant: Dieser Endgegner wächst mehrmals über sich hinaus

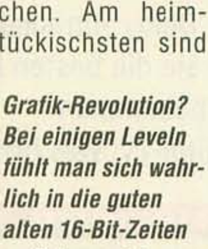


X-O Man will sich hier als gnadenloser Jungle-Kämpfer beweisen

Ganz tief Luft holen...

Ironman / X-O Manowar in Heavy Metal

Es ist soweit: Die berühmt berüchtigten Marvel-Helden aus dem Acclaim-Universe erobern das 32-Bit-Zeitalter. Mit aufwendiger Motion-Capture-Technik, feudalen 3D-Effekten und dem bis jetzt längsten Titel lockt das neueste Marvel-Abenteuer. Die Metallgiganten "Iron Man" und "X-O Manowar" kämpfen das erste Mal Seite an Seite, um eine gefährliche kosmische Krise zu bewältigen. Jeder Superheld verfügt über außergewöhnliche Fähigkeiten: "Iron Man 2 kann mit seinem selbstentworfenen Power-Anzug über 70 Tonnen stemmen, mit einer Geschwindigkeit von bis zu 2 Mach fliegen und mächtige Energiestrahlen in unterschiedlicher Stärke auf seine Gegner abfeuern. X-O "Manowar" trägt einen gleichwertigen Kampfanzug, der ihm ebenfalls die Fähigkeit zum Fliegen verleiht. Dazu kommt ein ultrascharfes Schwert, gigantische übermenschliche Kräfte und eine doppelläufige Ionen-Kanone. Die insgesamt sieben Missionen (jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt) finden auf der ganzen Welt statt. Das erste Abenteuer beginnt auf dem Gelände eines Atomkraftwerkes, das von Schergen des Oberbösewichts "General Krytos" bedroht wird. Im darauffolgenden Abschnitt "Starkes Enterprise" müssen sich die Ironmans auf Widersacher aller Art gefaßt machen. Am heimtückischsten sind die Spider-Aliens, mit deren Hilfe der Diebstahl des "Vibraium"-Bohrers geglückt ist. Euer Ziel ist es, die lebenswichtige Apparatur zurückzuerobern. Die Jagd nach dem Bohrer führt euch im weiteren Verlauf nach New York, durch einen Regenwald, ein mysteriöses Schloß und zu guter letzt gibt es den alles entscheidenden Showdown auf einem Raumschiff. Alles in allem sind die Level wahre Labyrinthe aus Gängen und Schächten. Natürlich wimmelt es überall von Monstern und versteckten Extras. Neben Jump-, Fly- und Shooting-Einlagen entlockt ihr den beiden Helden zahlreiche Special-Move-Variationen. Zwei Energieleisten informieren über den Reststand des Schutzschildes und den Füllstand eurer Raktenstiefel. ws



Grafik-Revolution? Bei einigen Leveln fühlt man sich wahrlich in die guten alten 16-Bit-Zeiten zurückversetzt.



Ironman kämpft sich durch die dunklen Gassen von New York



Auch die horizontal scrollende Shooting-Einlage wirkt ziemlich lieblos



"Eigentlich habe ich schon immer damit gerechnet, daß uns Acclaims Lizenzhelden irgendwann einmal auf Playstation und Saturn einen Besuch abstatten. In Ironman/X-O-Man gibt es viele Level, jeder mit einer anderen Aufgabe, plus eine Menge netter Gegner – das erste 32-Bit-Marvel-Abenteuer sieht also auf den ersten Blick gar nicht



◀ Showdown: Per Laserkanone liefern wir uns ein Duell

Dieser mächtige Steinbohrer räumt erst das Feld, wenn man seine Gliedmaßen amputiert

Wo laufen sie denn? Einige Gegnersprites wirken recht dümmlich.

mal so schlecht aus. Nur leider fehlt der klassischen Plattformmischung aus Ballern, Springen, Schlagen und Sammeln der rechte Biß. Hat man bereits einige der Level durchkämmt, sehnt man sich nach neuen Spielelementen und Überraschungen. Dafür ist die Sounduntermalung (jeder Abschnitt hat ein anderes Heavy Metal-Thema) recht gut gelungen. Die Grafik ist relativ abwechslungsreich (wenngleich auch größtenteils 16-Bit-Niveau abgeliefert wird), die Komplexität ist enorm, aber der Spielspaß weht auf Halbmast. Mit etwas mehr Detailliebe in spielerischer Hinsicht hätte sich Iron Man/X-O Manowar ein "gut"-Gesicht verdient. So bleibt's bei einem gnädigen "geht so". Eingefleischte Marvel-Fans sollten trotzdem ein Auge riskieren – die umfangreiche Präsentation ist es allemal wert. Zwischen Saturn und Playstation-Version sind keine Unterschiede feststellbar. ””

System: Saturn/Playstation
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Save, Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	52%
Musik:	70%
Soundeffekte:	46%

Spielspaß 55%

SEGA SATURN

INSERENTENVERZEICHNIS

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der Firma Mr. Music, München.

SEGA SATURN

The Web
Pro Pinball

VIDEO GAMES CLASSIC

Eigentlich sollten die beiden *Pro-Pinball*-Versionen gleichzeitig fertig sein. Waren sie wahrscheinlich auch, nur hat uns die Saturn-Version mal wieder etwas zu spät erreicht. Macht aber nix, denn die beiden Ausgaben sind so gut wie identisch. Der einzige Unterschied sind die Optionen. Auf der Playstation werden sie auf der Punktmatrix eingestellt, auf dem Saturn gibt's halt spezielle Bildschirme für die Spieleinstellungen. Im Spiel, sprich auf dem Tisch, hat sich nichts geändert. Alle Targets sind nach einem ausgeklügelten System verteilt, mit Loops und Combos jagt ihr dem wirklich dicken Bonus hinterher. Hauptaufgabe sind wieder sechs Missionen, für deren Erledigung ihr eine Showdown-Sphere bekommt. Fünf davon sind möglich, dann habt ihr das Finale erreicht. Auch auf dem Saturn gibt's freilich die begehrte „Buy-In"-Option und auch die geniale Musik fehlt nicht. *js*



Mit fester Score-Leiste geht die Übersicht nicht verloren



Einfach gemacht, aber wirklich genial – Pro Pinball macht Spaß

super

„Wenn ihr erst einmal herausgefunden habt, wie ihr die dicken Punkte bekommt, gibt's kein halten mehr. Das "Game Over" ist noch gar nicht ganz verklungen und schon habt ihr "nachgeworfen". Ob ihr erzielte Freispiele direkt an das laufende Spiel anhängt, oder ob ihr sie für den ultimativen "Buy-In-High-Score" aufspart, liegt bei euch. Gespeichert werden eure Credits automatisch. Daß Rekorde im normalen Spiel, Buy-In-Scores und Loop- sowie Combo-Rekorde getrennt verwaltet werden, sollte sich eigentlich von selbst verstehen. Pro Pinball ist endlich wieder ein Spiel, bei dem die Qualität von Planung und Ausführung richtig deutlich wird. Wer gern flippert, muß Pro Pinball eigentlich nicht einmal probespielen. Für Fans ist das Teil ein Muß."

System: Saturn
Spieletyp: Flippersimulation
Megabit: CD
Hersteller: Empire
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	78%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 83%

neues aus der redaktion: biker jan meckert immer über schmuddelwetter, autofahren will er aber nicht

SEGA SATURN

Identisch
Virtual Golf

Nach dem Test der Playstation-Version in VG 8 mit 72% Spielspaß legt Core Design jetzt die Saturn-Umsetzung von *Virtual Golf* nach. Erwartungsgemäß gleichen beide Spiele wie ein Ei dem anderen, trotzdem wollen wir nochmal kurz die wichtigsten Features erläutern, es soll ja noch Leser geben, die nicht regelmäßig die VG lesen oder den Käfig ihres Wellensittichs mit älteren Ausgaben auslegen. Die Entwickler legten besonderen Wert auf eine möglichst einfache Steuerung, die auch Anfängern einen leichten Einstieg ermöglicht. Auch auf dem Kurs verzeiht das Programm sogar schwerere Fehler, der Ball kann nie so extrem verzogen werden wie z.B. bei EAs *PGA-Tour-Serie*, und auch Bunkerschläge sind kein Problem. Neben dem Trainings- und Turniermodus stellt das Spiel eine Vielzahl weiterer Spielarten bereit, unter anderem Skin und Derby. Von den vier Golfplätzen, die auf der CD Platz fanden, dürft ihr zunächst nur zwei anwählen, zu den beiden Profikursen werdet ihr erst zugelassen, wenn ihr die Anfängerturniere erfolgreich bestritten habt. *rz*



Ein geglückter Abschlag ist der halbe Weg zum Birdie



Der kreisförmige Balken ist eure Schlagkraftanzeige



gut

„Virtual Golf eignet sich vor allem für Neulinge auf dem Gebiet des Konsolen-Golfs. Das Spiel verzeiht auch grobe Fehler und minimiert dadurch den Frustfaktor beim ungeübten Golfeinsteiger. Allerdings schaffen Fortgeschrittene schon nach kürzerer Spielzeit Runden unter 60 Schlägen, was die Langzeitmotivation doch erheblich drückt. Die Steuerung wurde ebenfalls sehr einfach gestaltet, man gelangt ohne Probleme ins richtige Menü und schafft schnell alle nötigen Einstellungen. Die Grafik erfüllt die Erwartungen an eine 32-Bit-Golfsimulation, mehrere Perspektiven gehören zum Standard. Das Putten allerdings gerät zur Glückssache, denn es fehlt der so wichtige Überblick über den Verlauf des Greens. Anfänger werden mit Virtual Golf vollauf zufrieden gestellt."

System: Saturn
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Eidos
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 100 Mark

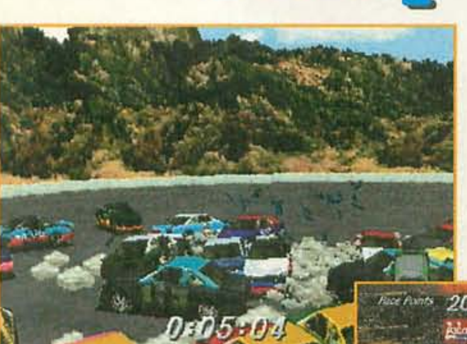
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	40%
Soundeffekte:	46%

Spielspaß 72%

Schrotti go!

Destruction Derby



Spielerisch gibt's kaum Unterschiede zur Playstation-Version. Ein bißchen leichter ist es auf dem Saturn aber doch.

So langsam könnten einige Saturnbesitzer sauer werden. Denn wieder ist die Umsetzung eines Playstation-Renners erst dann fertig, wenn die Sony-Jünger schon bald mit dem nächsten Teil beglückt werden. Zur Beruhigung: Die Umsetzung ist geglückt. Ihr findet in der Saturn-Version die selben Strecken, die selben Fahrzeuge und die gleiche Action, wie auf der Playstation. Was ihr allerdings nicht findet, sind die Bugs. Bei der Grafik zeigen sich die üblichen Unterschiede – sprich: Die "Shine-hru"-Effekte wie Staubwolken, Feuer und Rauch mußten mit konventionellen Methoden dargestellt werden. Auf dem Saturn gibt's Techno-Stücke (mit leichtem Jungle-Einschlag) als musikalische Untermalung. Ach ja, wer "Multi-Player" anwählt, sollte keinen Split-Screen erwarten. Die Piloten müssen nacheinander ans Joypad. *js*



„Keine Frage, auf dem Saturn geht Destruction Derby genauso ab, wie auf der Playstation. Das kracht und scheppert, daß es eine wahre Freude ist. Allerdings muß ich die selben Fehler wieder bemängeln: Es ist im Rennen viel zu viel Glück im Spiel (gerade auf vielbefahrenen Kreuzungen). Auch die Steuerung könnte wieder feinfühliger sein. Außerdem geht die Saturn-Version geradezu verschwenderisch mit dem Speicherplatz für Spielstände um. Etwa das Achtfache eines durchschnittlichen Spielstandes wird alleine für Bestzeiten belegt. Hinzu kommt, daß die Saturn-Version insgesamt leichter ist. Als Action-Spiel verdient Destruction Derby auch auf dem Saturn kaum Tadel. Rennspiele lassen sich aber bessere finden."

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis/Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	65%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 78%

Nintendo-64 Special

Rob besuchte zwei Wochen lang amerikanische N64-Entwickler und brachte Previews u.a. von Mission: Impossible, Shadows of the Empire, Turok und weiteren Hits mit.

Direkt aus den Ocean Studios in Kalifornien erfahrt ihr alles wissenswerte über Mission: Impossible

ECTS-Messebericht

So viele Softwarefirmen wie dieses Jahr tummelten sich schon lange nicht mehr auf der ECTS in London. Wolfgang war vor Ort und informiert euch über die Winterhits 1996.

AUTUMN 96 ECTS

MDK

Während seiner US-Tour konnte Rob bei Shiny Entertainment einen ersten Blick auf die PSX-Umsetzung des heißerwarteten PC-Spiels MDK werfen und erkundigte sich bei David Perry auch gleich nach den Fortschritten von Wild Nines, Shinys zweitem, brandheißen Playstation-Spiel.

Unsere Power-Play-Kollegen sind völlig begeistert von MDK für PC. Die PSX-Version wird identisch sein.

Ausgabe 11/96 erscheint am 30. Oktober

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 0 89/6 88 30 36 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Sony Computer Entertainment

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

